

2nd WW System **WB 95**

Rules for:

Publisher: Taktyka i Strategia - Wojciech Zalewski

www.taktykaistrategia.pl Warsaw, 2018

Errata su versione italiana – Gian Carlo Ceccoli



1.0 INFORMAZIONI DI BASE

[1.2] Pedine

Il Gioco prevede tre tipi di Pedine:

- Unità Combattenti



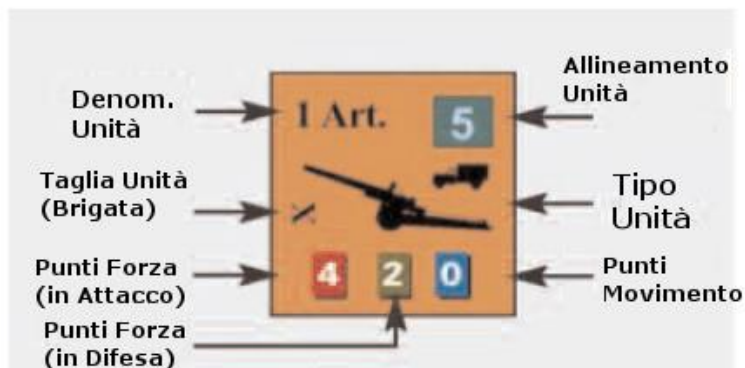
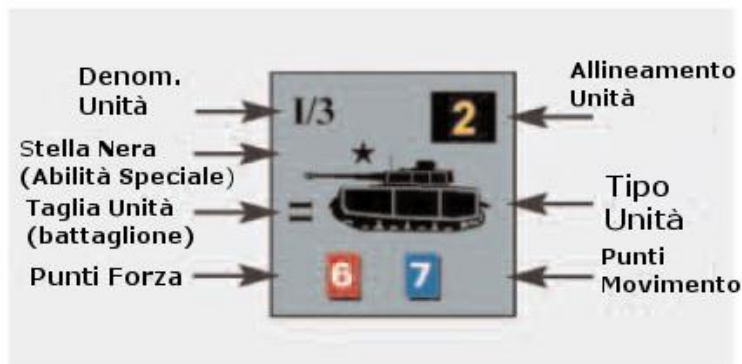
- Fortificazioni Temporanee



- Pedine ausiliarie.



Alcuni scenari possono contenere tipi differenti di Pedine, le quali sono descritte nelle note dello scenario. Ciascuna pedina di Unità mostra tutte le sue caratteristiche rilevanti per la pratica del gioco. In cima c'è il nome/numero identificativo (sulla sinistra) e l'allineamento dell'Unità (divisione, corpo o armata di appartenenza) nome/numero (sulla destra). Nel mezzo c'è la taglia dell'Unità un'icona che rappresenta il tipo dell'Unità. In basso ci sono i Punti Forza (in caso di Unità di Artiglieria ci sono due valori) e i Punti Movimento. Molte Pedine nel gioco sono stampate su due lati. Se l'Unità ha i valori a piena forza stampati sul lato superiore di una pedina e forza indebolita sul lato opposto, allora essa ha 2 Livelli di Efficienza in Combattimento (CEL – vedi 1.4 Definizioni). Le Pedine di Unità che sono stampate solo sul lato superiore hanno 1 CEL.



Unità di Artiglieria (eccetto l'Artiglieria Semovente) hanno solamente un CEL anche se sovente c'è un lato opposto stampato per le loro pedine; ciò è causato dal fatto che pedine di Artiglieria sono unità che possono essere in stato di traino e in stato di pronte al Combattimento (vedi 6.2.2).

Le Unità di Artiglieria Semovente, grazie alla loro manovrabilità, hanno caratteristiche di Unità regolari e normalmente hanno 2 CEL. Ridurre un'Unità (perdendo 1 CEL) significa ruotare una pedina dal lato a piena forza nel suo lato indebolito. L'Unità che perde tutti i suoi CEL viene eliminata dal gioco.



[1.3] Tipi di Unità

In base al tipo di movimento, le Unità sono suddivise in:

Unità Meccanizzate: Unità equipaggiate con veicoli cingolati o semi-cingolati



Motorizzate: Unità equipaggiate con veicoli su ruote:



Notate che Ciascuna Unità di Artiglieria non-Semovente è trattata come se fosse motorizzata, anche se non c'è nessun simbolo di Camion sulla pedina.

Unità non Motorizzate:



Unità Aeree



Il simbolo della taglia dell'Unità è stato incluso per facilitare la sua identificazione:

- XX – divisione
- X – brigata
- III – reggimento
- II – battaglione
- I – compagnia

Nelle informazioni di piazzamento dello scenario, le Unità sono descritte dal loro tipo e taglia (ad es.. INF-R, ARM-BR). In casi ovvii (divisioni di Fanteria complete o corpi Sovietici completi) La parte relativa alla taglia è omessa (ad es. INF per tutte le divisioni o CAV per tutti i corpi di Cavalleria Sovietici).

[1.4] Definizioni

Punti Forza (SP)

Rappresenta la Forza/morale/addestramento/esperienza e tutti i fattori che influenzano la capacità di Combattimento.

Punti Movimento (MP)

Rappresenta la mobilità dell'Unità. Essa limita il raggio di movimento dell'Unità.

Zona di Controllo (ZOC)

Definisce l'abilità di influenzare le sue vicinanze dell'Unità

Livello di Efficienza in Combattimento (CEL)

Definisce la resistenza dell'Unità – L'abilità di Combattere e subire perdite.

Fuori Rifornimento (Fuori rifornimento)

Definisce il livello di rifornimento dell'Unità e la sua influenza sul morale dell'Unità. Quanto più altro è il livello di Fuori rifornimento, quanto maggiori sono le possibilità che l'Unità si arrenda.

[1.5] Rapporto di Forze in Combattimento

Il Rapporto di Forze in Combattimento (CR) è la colonna sulla Tabella esiti del Combattimento dove bisogna cercare l'esito del Combattimento dopo il lancio di due dadi (2d6). La CR è calcolata come segue:

1. Gli SP delle Unità attaccanti sono divisi per gli SP delle unità difendenti, e dopo l'Arrotondamento (vedi [1.7]), definisce il Rapporto di Forze iniziale.
2. Il Rapporto di Forze Iniziale viene modificato dai Modificatori al Combattimento (vedi [1.6]) di entrambi i giocatori, allo scopo di calcolare il Rapporto di Forze finale.

Esempio:

Due Unità di Fanteria, aventi ciascuna 4 SP, attaccano un'Unità di Fanteria nemica con 5 SP. La Forza Totale dell'attaccante è 8. La Forza Totale del difensore è 5. Rapporto di Forze è 1.6:1 e dopo l'Arrotondamento 2:1.

[1.6] Modificatori al Combattimento

Il Modificatore al Combattimento (CM) è lo spostamento di colonna applicato sul CR iniziale, allo scopo di ottenere il suo valore finale. Sia le Unità attaccanti che le difendenti possono ottenere CM attraverso vari fattori, quali Terreno, Fortificazioni, abilità speciali dell'Unità e concentrazione tattica.

I CM del difensore abbassano il Rapporto di Forze iniziale (spostano la colonna CR iniziale in Tabella esiti del Combattimento verso sinistra) mentre i CM dell'attaccante aumentano il Rapporto di Forze iniziale (spostano la colonna CR iniziale nella Tabella esiti del Combattimento verso destra).

	Modificatore di 2 per il difensore (-2)					Modificatore di 3 per l'Attaccante (+3)							
	COMBAT TABLE												
dice roll	1:4	1:3	1:2	1:1	2:1	3:1	4:1	5:1	6:1	7:1	8:1	9:1	10:1
2	-1 / -1D	-1 / D1D	-1 / D1D	-1 / D2D	-1 / D3D	-1 / D3D	-1 / D3D	-1 / D4D	-1 / D4D	-1 / D4D	-1 / D4D	-1 / D5D	-1 / D5D-1
3	-1 / -	-1 / D1	* / D1	* / D2	* / D2-1	* / D3-1	* / D3-1	* / D3-1	* / D4-1	* / D4-1	* / D4-1	* / D4-1	* / D5-1
4	A1* / -	* / -1	* / D1	* / D1	* / D2	* / D3	* / D3	* / D3	* / D3	* / D4-1	* / D4-1	* / D4-1	* / D4-1
5	A1-1 / -	-1 / -	-1 / -1	* / D1	* / D2	* / D2	- / D3	- / D3	- / D3	- / D3	- / D4	- / D4	- / D4-1
6	A1-1 / -	A1* / -	-1 / -1	- / D1	- / D2	- / D2	- / D2	- / D3	- / D3	- / D3	- / D3	- / D4	- / D4-1
7	A2-1 / -	A1 / -	A1 / -	-1 / -1	- / D1	- / D2	- / D2	- / D2	- / D3	- / D3	- / D3-1	- / D3-1	- / D4
8	A2-2 / -1	A1-1 / -	A1 / -	-1 / -1	- / D1	- / D2	- / D2	- / D2	- / D2-1	- / D3-1	- / D3	- / D3-1	- / D3
9	A2-2 / -	A2-1 / -1	A1-1 / -	-1 / -	-1 / D1	- / D1	* / D2-1	* / D2-1	* / D2	- / D2	- / D3	- / D3	- / D3
10	A2-2 / -	A2-2 / -	A2-1 / -1	A1 / -	-1 / D1-1	-1 / D1-1	-1 / D2	- / D2	- / D2	* / D2	* / D2	* / D3	- / D3
11	A2-2 / -	A2-2 / -	A2-2 / -	A1-1 / -	-1 / -1	-1 / -1	-1 / D1	-1 / D2	-1 / D2	-1 / D2	-1 / D2	-1 / D2	* / D3
12	A2D-2 / -1	A2D-2 / -1	A2D-2 / -1	A2D-1 / -1	D-1 / -1	D-1 / -1	D-1 / -1	D-1 / D1	D-1 / D2	D-1 / D2	D-1 / D2	D-1 / D2	D-1 / D2

I Rapporti di Forze massimi e minimi della Tabella esiti del Combattimento non possono mai essere superati.

Esempio:

a) La Forza totale delle Unità attaccanti è 8, e hanno 3 Modificatori al Combattimento. La Forza totale delle Unità Difendenti è 3 e hanno 1 Modificatori al Combattimento. Il Rapporto di Forze Iniziale è 8:3 => 2.67:1 => 3:1.

Dopo che i CM dell'attaccante sono applicati, il Rapporto di Forze aumenta a 6:1.

Dopo che i CM del difensore sono applicati, il Rapporto di Forze finale scende a 5:1.

b) La Forza totale delle Unità attaccanti è 18 e hanno 7 Modificatori al Combattimento. La Forza totale delle Unità Difendenti è 4 e hanno 2 Modificatori al Combattimento. Il Rapporto di Forze Iniziale è 5:1.

Dopo che i CM dell'attaccante sono applicati, il Rapporto di Forze è di 13:1. Poiché il Rapporto di Forze in Combattimento non può eccedere il massimo della Tabella esiti del Combattimento (10:1), esso è ridotto a 10:1

Dopo che i CM del difensore sono applicati, il Rapporto di Forze finale scende a 8:1.

I giocatori devono applicare tutti i Modificatori al Combattimento derivanti da Terreno, Fortificazioni e concentrazione tattica; l'Uso di abilità speciali dell'Unità (vedi 15.1 e 15.4) è volontario.

[1.7] Arrotondamento

Ogni divisione di numeri interi è arrotondata per eccesso.

Esempio:

a) se l'Unità con Forza di 1 SP deve essere dimezzata, la sua Forza vale ancora 1.

b) 5 suddiviso per 2 è 2.5. dopo l'Arrotondamento vale 3. Per il calcolo del Rapporto di Forze qualunque decimale di CR al di sotto di 0.5 deve essere arrotondato per difetto, e qualunque risultato maggiore o eguale a .5 è arrotondato per eccesso.

Esempio:

a) L'Attaccante ha 3 SP mentre il difensore ha 2 SP. Il Rapporto di Forze è 3:2 => 1.5:1 => 2:1.

b) Un Rapporto di Forze 6.49:1 deve essere arrotondato a 6:1.

[1.8] Tiri di dado

Il mondo del gioco ha standardizzato il metodo di nominare i differenti tiri di dado. In questo sistema, i giocatori usano dadi a sei facce e nel corso del gioco può essergli richiesto di lanciarli. Ai Giocatore può essere richiesto di lanciare i dadi diverse volte e sommare i risultati (invece di tirare solo un dado, i Giocatori possono, se ne hanno due o più, lanciarli una volta)

Esempio:

- a) Il lancio di un dado a 6 facce è descritto come 1d6
- b) Il lancio di due dadi a 6 facce (sommando i risultati) è descritto come 2d6
- c) e così via ...

[1.9] Scala del gioco

1 turno = 1 giorno; 1 esagono = 1 Km circa.

2.0 TURNI e FASI

[2.1] Regole Generali

2.1.1 La partita nel sistema WB95 è suddivisa in Turni. Ogni turno consente oppure obbliga i giocatori a fare certe azioni (movimento, attacco, verifica del Rifornimento etc.).

2.1.2 Tutte le azioni in un turno sono raggruppate in Fasi. Ogni Fase consente solamente un certo set di azioni. E' proibito Eseguire un'azione al di fuori della Fase corretta.

2.1.3 Ciascun Turno è finito dopo che tutte le sue Fasi sono state completate.

2.1.4 I giocatori non possono cambiare l'ordine delle Fasi. Una Fase può essere omessa se non ci sono azioni obbligatorie e entrambi i giocatori scelgono di non eseguirne di volontarie.

2.1.5 Dopo che il turno è stato completato, i giocatori muovono la pedina TURNI (ETAPY) di una posizione e iniziano un nuovo turno.

2.1.6 Un Turno Rappresenta 1 giorno di Combattimenti.

[2.2] Fasi

Il giocatore con l'Iniziativa (muove per primo) – Giocatore A.

Il giocatore Senza Iniziativa (muove per secondo) – Giocatore B.

Fase 1 – Fase Aerea

Durante questa Fase entrambi i giocatori possono assegnare missioni aeree alle loro Unità aeree (vedi 8.0).

I giocatori devono scegliere segretamente la locazione delle loro Pedine aeree, per ridurre la possibilità di azioni di contrasto nemiche (vedi 8.1.8).

Fase 2 – Sbarramento di Artiglieria del giocatore A (vedi [6.5])

Se lo scenario lo consente, Giocatore A può effettuare Sbarramento di Artiglieria su Unità nemiche.

Fase 3 – Movimento del Giocatore A (vedi [3.0])

Il Giocatore A può muovere le sue Unità oppure costruire Fortificazioni Temporanee. I suoi Rinforzi possono entrare in gioco. Invece del movimento standard, un'Unità può essere selezionata per il Movimento Strategico (mettendoci sopra la pedina Movimento Strategico)

Fase 4 –Attacco del Giocatore A (vedi [5.0])

Giocatore A esegue i suoi attacchi, sia quelli obbligatori (vedi 5.1.3 e 5.1.4) che quelli volontari. L'Ordine di Combattimento è scelto dal Giocatore A, ma la Fase può terminare solamente quando tutti gli attacchi obbligatori sono effettuati.

Fase 5 –Movimento Strategico del Giocatore A (vedi [12.0])

Tutte le Unità del giocatore A che sono segnalate con la pedina Movimento Strategico possono muovere. Il Giocatore A può inoltre far entrare Rinforzi sulla mappa.

Fase 6 – Fase dei Rifornimenti del Giocatore A (vedi [10.0]) – Sono effettuate le azioni seguenti:

1. Il Giocatore A deve tracciare le linee di rifornimento verso tutte le sue Unità. Le Unità che non possono essere rifornite devono essere segnalate con una pedina che rappresenta il loro livello di fuori rifornimento (Fuori rifornimento).
2. l'Unità che è Fuori Rifornimento deve sottoporsi al Test di Resa (vedi 10.2.6).
3. Le Unità Rifornite allargano il loro Controllo sugli esagoni nella loro Zona di Controllo (vedi 4.3).
4. HQ possono iniziare a costruire Ponti.

Fase 7 – Fase Aerea

Analoga alla Fase 1.

Fase 8 – Sbarramento di Artiglieria del Giocatore B

Analoga alla Fase 2.

Fase 9 – Movimento di Giocatore B

Analoga alla Fase 3.

Fase 10 –Attacco del Giocatore B

Analoga alla Fase 4.

Fase 11 – Movimento Strategico del Giocatore B

Analoga alla Fase 5.

Fase 12 – Fase dei Rifornimenti del Giocatore B
Analogo alla Fase 6.

3.0 MOVIMENTO

[3.1] Regole di base

3.1.1 I giocatori possono muovere le loro Unità durante le Fasi di Movimento (movimento regolare – Fasi 3 e 9, Movimento Strategico – Fasi 5 e 11), e le Fasi di Combattimento (inseguimento e ritirata – Fasi 4 e 10).

3.1.2 Ritirata e Inseguimento hanno limitazioni aggiuntive – vedi [5.3] e [5.4].

3.1.3 L'Ordine in cui le Unità vengono mosse durante qualsiasi Fase di Movimento è a scelta del Giocatore.

3.1.4 Le Unità non possono "saltare" un esagono durante movimento. Ci deve essere un percorso continuo di esagoni tra l'esagono iniziale dell'Unità e il suo esagono finale.

3.1.5 La capacità di movimento e/o di manovra delle Unità durante le Fasi di Movimento sono limitate dai Punti Movimento dell'Unità.

3.1.6 L'Unità non deve utilizzare necessariamente tutti i suoi MP, ma qualsiasi MP "risparmiato" non potrà essere sfruttato nei turni successivi.

3.1.7 Le Unità non possono cedere i propri MP ad altre Unità.

3.1.8 Le Unità non possono entrare in un esagono occupato da Unità nemiche.

3.1.9 Un esagono può essere attraversato dal movimento di un **qualsiasi** numero di Unità.

3.1.10 Un Unità può muovere attraverso un esagono occupato da Unità amiche indipendentemente dai limiti di stacking.

3.1.11 Il Costo di ingresso in un esagono per un'Unità dipende dal tipo dell'Unità e dal Terreno dell'esagono. Tutti i modificatori sono elencati nella tabella delle INFLUENZE del TERRENO.

3.1.12 I costi del Terreno sono cumulativi.

Esempio:

Se per le Unità Meccanizzate il costo di ingresso in una foresta è +1, il costo di attraversamento di un fiume è +2 e il costo base del Terreno aperto è 2 MP, allora l'Unità pagherà 5 MP per entrare in un esagono con foresta attraverso un fiume.

3.1.13 Il costo massimo di ingresso in un esagono non può essere maggiore del valore iniziale in MP dell'Unità (cioè il numero di MP che ha l'Unità all'inizio della Fase di Movimento).

Esempio:

a) Un' Unità Meccanizzata inizia la Fase di Movimento con 7 MP. L'Unità può sempre entrare in un esagono adiacente, anche se il costo cumulativo è maggiore di tale valore. Se il costo di ingresso di un esagono adiacente fosse di 9 MP, l'Unità può entrare comunque nell'esagono.

b) Un'Unità di Fanteria Fuori Rifornimento (che normalmente ha 4 MP) inizierà la Fase di Movimento con 2 MP. Se il costo di ingresso di un esagono adiacente è 3 MP, l'Unità può ancora entrare nell'esagono senza aumentare il suo livello di Fuori rifornimento.

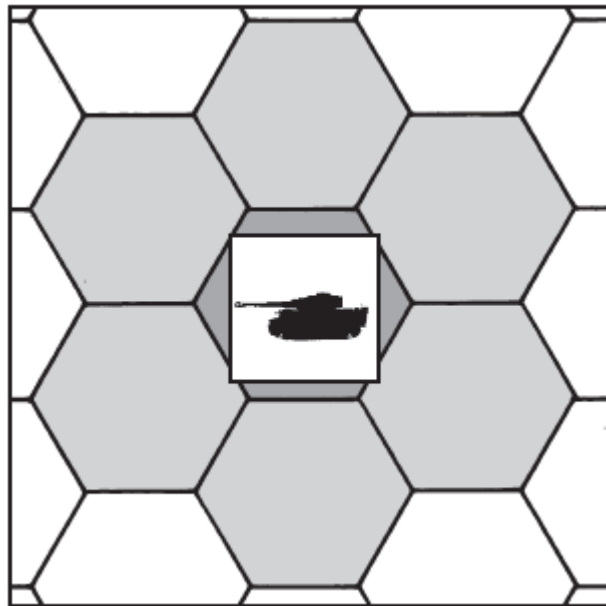
Note: L'intento della regola è che l'Unità è sempre in grado di muoversi di almeno 1 esagono.

[3.2] Stacking

3.2.1 Al termine di qualsiasi Fase, non ci possono essere più di 8 CEL in un esagono.

3.2.2 Ciascun Unità Comando vale 1 CEL per il calcolo del limite di stacking.

4.0 ZONA DI CONTROLLO



La Zona di Controllo Rappresenta la capacità dell'Unità di influenzare i suoi Dintorni, nei quali nega al nemico di muovere liberamente attraverso tale Area.

[4.1] Concetti di base

4.1.1 La ZoC si estende attraverso tutti gli esagoni adiacenti all'Unità.

4.1.2 Tutte le Unità regolari hanno ZoC.

4.1.3 La ZoC non si estende attraverso fiumi maggiori.

4.1.4 La ZoC non si estende su Terreni impassabili per l'Unità del tipo in esame.

Esempio:

Le Unità Motorizzate non influenzano esagoni adiacenti di terreno paludoso. Esse non hanno ZoC su tali esagoni.

4.1.5 Ci può essere in qualsiasi numero di ZoCs su di un esagono (sia amiche che nemiche). Più ZoC sullo stesso esagono significa solamente che questo esagono è influenzato da più di un'Unità.

4.1.6 La ZoC consente il Controllo dell'esagono.

[4.2] Influenza sul Movimento

4.2.1 L'Unità che entra in una ZoC nemica si deve fermare (non possono usare altri MP in questa fase di Movimento).

4.2.2 L'Ingresso in ZoC nemica non richiede costi aggiuntivi in MP.

4.2.3 Muoversi all'interno di ZoC di singole l'Unità è possibile solamente durante l'inseguimento.

4.2.4 Durante la Fase di Movimento, un'Unità può lasciare una ZoC nemica ed entrare in un'altra (o rientrare nella stessa) ZoC nemica.

4.2.5 L'Unità può muovere direttamente da una ZoC Nemica in una ZoC di un'altra unità Nemica.



4.2.6 Abbandonare una ZoC nemica costa 1 MP.

[4.3] Controllo di un esagono

Il Controllo di un esagono consente la conquista di obiettivi degli scenari del gioco, quali cittadine o altri luoghi notevoli.

4.3.1 All'inizio della partita i giocatori Controllano tutti gli esagoni del loro territorio (dal loro lato della linea del fronte).

4.3.2 Il Giocatore ottiene il Controllo di un esagono nemico quando una sua Unità è Sull'esagono al termine della Fase dei Rifornimenti del Giocatore. OPPURE

4.3.3 Il Giocatore ottiene il Controllo di un esagono se ZoC delle sue Unità stanno influenzando l'esagono e non ci sono ZoC Nemiche che agiscono sull'esagono al termine di Fase dei Rifornimenti Del Giocatore.

4.3.4 Le Unità che si sono arrese durante la Fase dei Rifornimenti non garantiscono il Controllo per qualsiasi esagono.

4.3.5 Solamente Unità rifornite possono Controllare esagoni adiacenti (con le loro ZoC).

4.3.6 ZoC Nemiche (anche di Unità Fuori rifornimento – vedi 10.2) negano il Controllo di un esagono non occupato (così se un esagono è non occupato ma in ZoC di Unità avversarie tra loro, nessun Giocatore lo Controlla).

5.0 COMBATTIMENTO

Il Combattimento Diretto tra Unità è risolto durante la Fase di Combattimento. In questa Fase l'Unità può essere attaccata da Unità regolari supportate da Unità di aviazione e artiglieria. Attacchi aerei possono essere eseguiti nella Fase Aerea (solamente da Unità di aviazione).

5.1.1 L'Unità può combattere solamente una volta durante la Fase di Combattimento.

5.1.2 Un'Unità Regolare può attaccare un'Unità nemica solamente su esagoni adiacenti.

5.1.3 Un'Unità in ZoC Nemica deve essere attaccata a meno che sia all'interno di Fortificazioni (vedi 7.1.11 e 7.2.5).

5.1.4 Un'Unità Nemica che si trova nella ZoC di un'Unità del Giocatore attaccante deve essere attaccata.

5.1.5 per un singolo Combattimento, sia l'attaccante che il difensore devono essere su un esagono.

Esempio:

a) Un Reggimento Corazzato Americano entra nella ZoC di un'unità di Fanteria Tedesca. Nella prossima Fase di Combattimento, l'Unità Americana deve attaccare (ma non necessariamente la sopraccitata Fanteria Tedesca) e l'Unità Tedesca deve essere attaccata (ma non necessariamente dai corazzati Americani).

b) Una brigata Meccanizzata Sovietica entra in un esagono adiacente ad una Cavalleria Rumena, le quale si trova su un terreno paludoso. La ZoC Sovietica non si estende su un terreno paludoso, ma poiché i Sovietici sono su una ZoC Rumena, la Cavalleria deve essere attaccata. In Alternativa – la Cavalleria Rumena non necessita di attaccare i Sovietici dato che la sua ZoC non li raggiunge.



c) L'Unità A ha 3 Unità nemiche (1, 2 e 3) su 3 esagoni adiacenti alla sua ZoC. Unità 2 e 3 sono trincerate, mentre l'Unità 1 non lo è. L'Unità 1 è nella ZoC di un'altra Unità B. In questo caso, l'Unità 1 deve attaccare (5.1.3), e ciò significa che entrambe le Unità A e B devono essere attaccate (5.1.4).

I Seguenti scenari sono possibili:

L'Unità 1 attacca entrambe le Unità A e B. Allora le Unità 2 e 3 non possono partecipare all'attacco (perché entrambe le parti di un Combattimento devono essere su un solo esagono).

L'Unità 1 attacca solamente l'Unità B - Allora Ci dovrà essere un attacco effettuato sull'Unità A dalle Unità 2 o 3 (o entrambe) anche se esse sono trincerate.

5.1.6 Il Giocatore Attaccante sceglie l'ordine degli attacchi.

5.1.7 Il Giocatore Attaccante decide quando la Fase di Combattimento finisce (potendo decidere sugli attacchi volontari), ma non prima che le condizioni a 5.1.3 e 5.1.4 siano ottemperate.

5.1.8 Giocatore che controlla la Unità decide quali delle sue Unità subiscono le perdite inflitte durante il Combattimento.

5.1.9 L'Attacco su un HQ isolato su un esagono è sempre risolto al massimo Rapporto di Forza (la colonna più a destra) nella Tabella esiti del Combattimento. HQ non possono ritirarsi in questo Combattimento e subiscono perdite in accordo a 5.3.7.

5.1.10 Unità trainate (Artiglieria trainata, Anticarro (AT), Unità Antiaeree (AA) etc.) non possono attaccare in Combattimento Diretto.

[5.2] Procedura di Combattimento

5.2.1 La **Procedura di Combattimento** è come descritta in seguito:

a) Attaccante seleziona le Unità attaccanti e i loro bersagli.

b) Vengono calcolati i SP totali e i Modificatori al Combattimento di entrambe le parti.

c) Viene calcolato il Rapporto di Forza (vedi [1.5])

d) Vengono applicati i Modificatori al Combattimento (vedi [1.6]).

e) Vengono lanciati Due dadi (2d6).

f) L'incrocio tra la colonna del Rapporto di Forze finale con la riga del valore del tiro dei dadi fornisce l'esito del Combattimento. Esso deve essere applicato prima di g) nel seguente ordine: Prima perdita di SP, poi le ritirate e l'inseguimento se possibile.

g) qualsiasi controllo di Disorganizzazione deve essere effettuato.

Esempio:

Una divisione corazzata Tedesca attacca 2 Brigate di Cavalleria Sovietiche che sono in un bosco (non fortificato). Il totale della Forza Tedesca è 17 SP. La Forza totale dei Sovietici è 8 SP.

I Tedeschi hanno 1 CM grazie alla Concentrazione Tattica e 1 CM grazie al Modificatore speciale legato alla Stella nera (2 in totale). I Sovietici hanno 1 CM grazie al bosco.

Per questo Combattimento il Rapporto di Forze iniziale è 17:8 => 2:1. Il Rapporto di Forze Finale deve includere i CM di entrambi i giocatori, che lo rendono un 3:1. Se l'esito del Combattimento è -1/ D2, allora i Tedeschi devono perdere 1 CEL (in unità che hanno il Modificatore della Stella nera) e i Sovietici devono:

- Perdere 2 CEL e non ritirarsi.
- Perdere 1 CEL e ritirarsi di 1 esagono.
- Ritirarsi di 2 esagoni (deve essere effettuato 1 Test di Disorganizzazione).

Note: Gli esiti del Combattimento sono spiegati sulla Tabella esiti del Combattimento.

[5.3] Ritirata

5.3.1 L'Unità deve eseguire una ritirata quando l'esito di un Combattimento è Dx o Ax (dove x indica il numero di esagoni che l'Unità deve muovere per eseguire la ritirata).

5.3.2 L'Unità si ritira di un dato numero di esagoni dall'esagono in cui ha combattuto.

5.3.3 Durante ritirata le Unità non possono entrare ZoC Nemica, Terreni impassabili oppure abbandonare la mappa.

5.3.4 L'Unità può ritirarsi attraverso esagoni in ZoC Nemica, se essi sono occupati da Unità amiche. Per Ciascun esagono di questo tipo di ritirata, l'Unità perde 1 CEL aggiuntivo.

Esempio:

L'immagine in basso mostra i percorsi di ritirata a più esagoni disponibili per una Fanteria Sovietica dopo un attacco con successo da parte di un battaglione corazzato Tedesco:



Se il Giocatore Sovietico decide di ritirarsi sull'Unità Corazzata amica, allora l'Unità in ritirata deve perdere in aggiunta 1 CEL.

5.3.5 Durante la ritirata, un'Unità può attraversare Fiumi maggiori solamente attraverso Ponti.

5.3.6 Le Unità non possono terminare la ritirata su di un esagono dove potrebbero causare di eccedere rispetto al limite di stacking. l'Unità può ritirarsi attraverso tali esagoni.

l'Unità può scegliere di non ritirarsi – Ciascuna esagono di ritirata sostenuto in questa maniera costa la riduzione di 1 CEL delle Unità che non si ritirano del numero di esagoni richiesto.

Esempio:

l'esito del Combattimento è D3. Il Giocatore ha 4 opzioni:

- Ritirarsi di 3 esagoni
- Ritirarsi di 2 esagoni e subire la perdita aggiuntiva di di 1 CEL
- Ritirarsi di 1 esagono e subire la perdita aggiuntiva di di 2 CEL.
- Mantenere la posizione e perdere 3 CEL

5.3.8 Perdite Aggiuntive dovute alla ritirata scelta sono subite indipendentemente dal numero di esagoni occupato dalle Unità prima del Combattimento.

Esempio:

Una Divisione di Guardie Sovietica è attaccata da 3 battaglioni Corazzati Tedeschi (da 3 esagoni differenti). Se gli attaccanti Tedeschi ricevono l'esito del Combattimento A1 e il Giocatore Tedesco desidera mantenere le posizioni, deve accettare la perdita di 1 CEL da una qualsiasi delle 3 Unità che hanno preso parte all'attacco.

Se il Giocatore Tedesco non vuole perdere 1 CEL, deve ritirare tutte e 3 le Unità di 1 esagono. Il Giocatore Tedesco può anche lasciare alcune Unità (ad es. 2 delle 3 attaccanti) e ritirare il resto. In questo caso deve accettare la perdita di 1 CEL tra le Unità che rimangono sulle loro posizioni.

5.3.9 La Ritirata obbliga il Giocatore a condurre un Test di Disorganizzazione (vedi 5.6.2). Il Giocatore deve fare il test per Ciascun (eccetto il primo) esagono del suo percorso di ritirata.

Esempio:

a) Attaccante subisce un esito al combattimento di A2 e si ritira di 2 esagoni. Deve fare 1 Test di Disorganizzazione.

b) Difensore subisce un esito al combattimento di D4 e si ritira di 3 esagoni. Devono essere fatti 2 Test di Disorganizzazione.

c) Un Esito di D3 esito e una ritirata di 1 esagono non richiedono Test di Disorganizzazione.

5.3.10 Dopo la ritirata, nella prossima Fase di Movimento, le Unità non possono costruire Fortificazioni Temporanee.

[5.4] Inseguimento

5.4.1 Se un'Unità nemica si è ritirata in seguito all'esito di un Combattimento, allora un'Unità avversaria può inseguirla.

Nota: Il Difensore può a sua volta inseguire – se l'attaccante si ritira dopo un assalto fallito (esito Ax).

5.4.2 L'Inseguimento deve essere fatto attraverso il percorso di ritirata e consente di abbandonarlo per 1 esagono.

5.4.3 Se diverse Unità si sono ritirate attraverso differenti percorsi, allora il Giocatore che insegue può sceglierne uno qualsiasi.

5.4.4 Il Primo esagono di qualsiasi inseguimento deve essere l'esagono liberato dalle Unità in ritirata.

5.4.5 Le ZoC Nemiche sono ignorate durante inseguimento.

5.4.6 L'Unità che insegue può muovere di un numero di esagoni non più grande della lunghezza del percorso di ritirata.

Esempio:

L'Unità Difendente, il 167 Reggimento Tedesco, subisce un esito di combattimento di D4. Essa si è ritirata by 3 esagoni. In questa situazione, l'inseguimento può essere fatto fino a 3 esagoni e il primo esagono deve essere quello liberato dal difensore.



5.4.7 L'Inseguimento non è limitato dai MPs delle Unità coinvolte, ma esse non possono entrare in Terreni impassabili o lasciare la mappa.

5.4.8 L'Unità che insegue deve fermarsi dopo l'eventuale attraversamento di Fiumi maggiori.

5.4.9 Le Unità trainate non possono inseguire.

5.4.10 Se l'Unità nemica viene eliminata in Combattimento, l'Unità eliminante può entrare nell'esagono appena liberato e muovere in un qualsiasi esagono adiacente (tutte le limitazioni al movimento, specialmente la presenza di ZoC Nemiche, si applicano in questo caso).



[5.5] Influenza del Terreno

5.5.1 Gli Effetti del Terreno sul Combattimento sono descritti nella Tabella Effetti del Terreno.

5.5.2 Le Influenze del Terreno sul Combattimento sono cumulativi.

Esempio:

SE il difensore è in bosco (+ 1 CM) ed è attaccata attraverso un fiume (+1 CM), allora il Giocatore difendente ottiene +2 CM per questo combattimento.

5.5.3 Se un difensore viene attaccato da esagoni diversi, l'avversario con più SP è quello che viene valutato per i CM ottenuti dal difensore.

5.5.4 Fiumi maggiori o minori Influenzano il Combattimento solamente quando più di metà dei SP delle Unità attaccanti attaccano attraverso questo ostacolo.

[5.6] Disorganizzazione

5.6.1 L'Unità diviene Disorganizzata durante il Combattimento (Combattimento Diretto, attacco di artiglieria o attacco aereo) in tre casi:

- L'esito del Combattimento prevede la Disorganizzazione (ad es. l'esito D3D significa che il difensore si ritira di 3 esagoni e diviene Disorganizzato)
- Il Giocatore Attaccante fallisce il Test di Disorganizzazione (Segnalato con un pallino nero nella Tabella Esiti del Combattimento).
- Il Difensore fallisce il Test di Disorganizzazione dopo la ritirata.

5.6.2 Il Test di Disorganizzazione richiede al Giocatore di lanciare 2 dadi (2d6). Se l'esito è maggiore o uguale al valore limite di morale dell'Unità, allora diviene Disorganizzata.

Nazione	Tipo di Unità	limite di Morale
Tedeschi	Unità SS	12
	Wehrmacht	11
	Volkssturm	9
Alleati	Americani, Inglesi, Polacchi	11
	Francesi, Rumeni, Ungheresi	9
	Belgi, Olandesi	8
	Italiani	7
Sovietici	Guardie	11
	Altro	9

5.6.3 L'Artiglieria può essere Disorganizzata solamente se combatte in un esagono adiacente al nemico.

Esempio:

L'Unità di Artiglieria supporta un attacco di Fanteria dalla distanza di 2 esagoni. Se Unità l'attaccante diviene Disorganizzata per effetto dell'attacco, l'artiglieria In supporto no. Se l'artiglieria in supporto dell'attacco fosse in un esagono adiacente all'Unità nemica, oggetto dell'attacco diverrebbe disorganizzata insieme alle Unità regolari.

5.6.4 L'Unità Disorganizzata ha la propria Forza (sia in attacco che in difesa) dimezzata.

5.6.5 Allo scopo di riorganizzarsi, un'Unità deve rimanere inattiva durante un turno pieno.

Esempio:

- a) Un'Unità diviene Disorganizzata durante un Combattimento. Se l'Unità rimane inattiva fino alla fine della successiva Fase di Combattimento, allora riottiene piena forza (per la prossima Fase di Combattimento). A questo scopo, l'Unità non può muovere, attaccare o essere attaccata.
 - b) Un'Unità diviene Disorganizzata come esito di un attacco aereo (Fase 7). Se l'Unità non si muove, attacca o viene attaccata, allora riottiene piena forza al termine delle Fase 7 del turno successivo.
- 5.6.6 Le Unità Disorganizzate sono coperte da un segnalino Disorganizzazione.



6.0 ARTIGLIERIA

L'Artiglieria (così come le Unità Aeree) può combattere indirettamente, dando supporto agli attacchi o alle difese di Unità regolari amiche, da esagoni non in contatto col nemico.

[6.1] Regole di Base

6.1.1 L'Artiglieria è suddivisa in 2 tipi: Trainata e Semovente.



Artiglieria Trainata



Artiglieria Semovente

6.1.2 Il raggio di azione dell'Artiglieria è 3 esagoni.

6.1.3 L'Artiglieria può usare il Tiro a Distanza solamente quando in posizione di Combattimento (vedi 6.2).

6.1.4 L'Artiglieria può agire due volte durante il turno – una volta in Ciascuna Fase di Combattimento.

6.1.5 Le Unità di Artiglieria non hanno ZoC; eccetto che per le situazioni descritte in 10.1.11.

6.1.6 L'Artiglieria trainata ha sempre 1 CEL.

6.1.7 L'Artiglieria trainata può essere eliminata da Unità regolari nemiche, tramite l'ingresso nel loro esagono. Durante la Fase di Movimento questa azione costa 1 MP – se l'Unità di artiglieria è in Fortificazioni, allora il costo aumenta di 1 MP.

Esempio:

3 Unità di Artiglieria isolate in un esagono possono essere eliminate se l'Unità regolare nemica entra nell'esagono e spende 3 MPs. Se le Unità di Artiglieria fossero in un esagono fortificato, allora il costo per quest'azione sarebbe di 4 MPs.

[6.2] Movimento

6.2.1 L'Artiglieria trainata è sempre trattata come le Unità Motorizzate.

6.2.2 L'Artiglieria trainata ha l'immagine di un cannone sul lato frontale (Posizione di Combattimento) e l'immagine di un veicolo sul lato opposto (Posizione al Traino).



Posizione di Combattimento



Posizione al Traino

Nota:

Le Pedine di alcuni (vecchi) giochi non hanno stampate le due posizioni di Combattimento/al Traino. Esse hanno l'immagine di un cannone sul lato frontale, e un lato opposto vuoto. In questi casi, il lato vuoto dovrebbe essere letto come una Posizione al Traino, con gli MP stampati sul lato frontale della pedina. Queste Unità di Artiglieria trainata devono essere ancora considerate come Unità Motorizzate.



Posizione di Combattimento

Posizione al Traino
(lato vuoto)

6.2.3 L'Artiglieria trainata può muovere solamente quando è in Posizione al Traino.

6.2.4 Cambiare Posizione è possibile solamente durante la Fase di Movimento al costo di 1 MP.

Nota:

I due paragrafi citati in precedenza rendono impossibile all'artiglieria in Posizione di Combattimento di ritirarsi in conseguenza di un attacco diretto. In questa situazione, l'Unità di Artiglieria deve subire perdite e/o viene eliminata dall'Unità nemica con l'ingresso nel suo esagono durante inseguimento.

Esempio:

Un'Unità di Fanteria (2 CELs) e un'Unità di Artiglieria trainata (in Posizione di Combattimento) sullo stesso esagono sono attaccate dal nemico. Se l'esito del Combattimento è D2, allora sono possibili i seguenti scenari:

- a) La Fanteria si ritira di 2 esagoni e il nemico elimina l'artiglieria durante l'inseguimento.
- b) L'Artiglieria è eliminata (perdita di 1 CEL), che consente alla Fanteria una ritirata di 1 solo esagono.
- c) Sia l'Artiglieria e Fanteria perdono 1 CEL. L'Artiglieria è eliminata ma l'Unità di Fanteria mantiene la posizione.

L'Eliminazione dell'Unità di Fanteria (con la perdita di 2 CELs) non salverebbe l'Artiglieria – il Giocatore attaccante può entrare nel suo esagono in inseguimento, ed eliminare l'artiglieria. Se l'artiglieria fosse stata in Posizione al Traino non avrebbe potuto combattere, ma poteva subire il risultato di ritirata senza subire perdite.

[6.3] Fuoco di Supporto

6.3.1 L'Artiglieria (in Posizione di Combattimento) può fornire fuoco di supporto ad Unità regolari alleate in Combattimento, aggiungendo al suo valore di forza in attacco/difesa ai SP dell'Unità combattente.

6.3.2 Per avere fuoco di supporto in attacco, l'esagono obiettivo dell'attaccante deve essere all'interno del raggio d'azione dell'Artiglieria.

6.3.3 Per avere fuoco di supporto in difesa, l'esagono del difendente deve essere all'interno del raggio d'azione dell'Artiglieria.

6.3.4 L'Artiglieria che fornisce fuoco di supporto non subisce gli esiti del Combattimento (non possono inseguire o ritirarsi, non subiscono disorganizzazione, ecc.)

6.3.5 Il fuoco di supporto può essere fatto su un esagono adiacente. In questa situazione, l'Unità di Artiglieria subisce tutti gli Effetti del Combattimento.

[6.4] Attacco a Distanza

6.4.1 L'Artiglieria (solamente in posizione di Combattimento) può aprire il fuoco direttamente su un'Unità nemica su un esagono NON adiacente – in questo caso sono utilizzati i SP offensivi.

6.4.2 La Procedura di un Attacco a Distanza è la seguente:

- a) Il Giocatore dichiara le Unità che eseguono l'attacco e il bersaglio (su un esagono) che deve essere entro la gittata di tutte le Unità attaccanti.
- b) Il Giocatore somma gli SP delle Unità di Artiglieria attaccanti e sottrae il Modificatore al Terreno raddoppiata del difensore.
- c) Il Giocatore lancia due dadi (2d6).
- d) L'Esito deve essere cercato nella Tabella del Fuoco di Artiglieria.

6.4.3 L'Attacco a Distanza non può essere fatto su esagoni adiacenti.

6.4.4 L'Attacco a Distanza può essere supportato da Unità Aeree.

6.4.5 L'Unità che è oggetto di un Attacco a Distanza non può essere attaccata direttamente nella stessa Fase di Combattimento. Se deve essere attaccata (per es. a causa di 5.1.3), allora l'Attacco a Distanza non può essere effettuato.

6.4.6 Un'Artiglieria che è stata oggetto di un Attacco a Distanza, dopo avervi applicato il suo esito, può nella stessa Fase supportare la difesa di Unità regolari sue Alleate.

Esempio:

Un'Unità di Artiglieria è stata attaccata da un'Artiglieria nemica tramite Tiro a Distanza. Come esito dell'attacco, l'Unità di Artiglieria è stata Disorganizzata. L'Unità può supportare la difesa di Unità amiche, nella stessa Fase di Combattimento, utilizzando metà dei suoi SP difensivi.

6.4.7 Un'Artiglieria può avere come bersaglio Bersagli Fissi (in questo caso anche su esagoni adiacenti). La procedura di Attacco è Analoga a quella in 6.4.2 (ma senza tener conto dei Modificatori del Terreno) e l'esito bisogna cercarlo nella tabella degli attacchi contro Bersagli Fissi.

[6.5] Fuoco di Sbarramento

6.5.1 Alcuni scenari consentono di effettuare degli Sbarramenti di Artiglieria – I giocatori possono eseguirli solamente quando gli è esplicitamente consentito nelle regole specifiche dello scenario.

6.5.2 Il Fuoco di Sbarramento viene eseguito nella Fase del Fuoco di Sbarramento.

6.5.3 Il Fuoco di Sbarramento viene condotto in maniera analoga alla 6.4 con la Forza delle Unità di Artiglieria raddoppiata.

6.5.4 Il Fuoco di Sbarramento su di un esagono deve essere condotto da almeno 2 Unità di Artiglieria.

6.5.5 Le Unità di Artiglieria che eseguono il Fuoco di Sbarramento non possono muovere nella seguente Fase di Movimento

6.5.6 Le Unità di Artiglieria che eseguono Fuoco di Sbarramento non possono supportare Unità amiche durante le prossime 2 Fasi di Combattimento (sia di attacco che di difesa).

6.5.7 Il Fuoco di Sbarramento è limitato dalle Unità di Munizionamento (AU) – Ogni artiglieria sparante nel Fuoco di Sbarramento deve usare 1 AU. Il numero di AU disponibili è descritto nello scenario.

Esempio:

Se lo scenario consente di effettuare Fuoco di Sbarramento durante i Primi 2 Turni e fornisce 8 AU; ciò significa che il Giocatore può (Ad Esempio):

- Usare le AU disponibili tutte nel Primo turno (se ha abbastanza Unità di Artiglieria).

- Sparare con 3 Unità di Artiglieria (utilizzando 3 AU) durante il Primo turno e sparare con 5 Unità di Artiglieria (usando le rimanenti 5 AU) nel secondo turno.

6.5.8 I Giocatori non sono obbligati ad eseguire il Fuoco di Sbarramento, nonché ad utilizzare tutte le AU disponibili.

[6.6] Combattimento Diretto

6.6.1 Artiglieria attaccata direttamente può supportare la sua difesa secondo la regola in 6.3 solamente quando condivide l'esagono con almeno un'Unità regolare.

6.6.2 Artiglieria può supportare un attacco su un esagono adiacente secondo la regola in 6.3 anche senza condividere l'esagono con un'Unità regolare; ma se viene attaccata a sua volta perde tale possibilità.

Nota:

Ciò significa che l'artiglieria in pratica può sempre supportare un attacco utilizzando i suoi SP offensivi. Per quanto il supporto da un esagono adiacente al nemico possa portare all'esito di Disorganizzazione dell'Artiglieria.

6.6.3 Artiglieria trainata in Posizione di Combattimento, isolata in un esagono, difende sempre con 1 SP quando attaccata direttamente. Il valore difensivo in questo esagono è sempre 1 SP indipendentemente dal numero di Unità di Artiglieria attaccate.

Esempio:

Unità Nemiche attaccano 2 esagoni: 1 esagono è occupato da un'Unità di Cavalleria (Unità regolare) con 5 SP e il secondo esagono è occupato da 2 Unità di Artiglieria (in posizione di Combattimento) aventi ciascuna 5/3 SP.

- La cavalleria difende con 6 SP, le artiglierie con 1

- Se le Unità fossero attaccanti potrebbero utilizzare 15 SP.

- Se ci fosse un'altra Unità regolare con le artiglierie sul loro esagono, esse potrebbero usare i loro 6 SP difensivi.

6.6.4 Artiglieria trainata in Posizione al Traino, Isolata in un esagono, difende in maniera Analoga alla 5.1.9.

6.6.5 L'Artiglieria semovente combatte sempre utilizzando i suoi SP offensivi/difensivi.

7.0 FORTIFICAZIONI

[7.1] Fortificazioni Temporanee (FF)



7.1.1 Le Fortificazioni Temporanee (FF) sono segnalate piazzando il corrispondente segnalino ausiliario sotto l'Unità Sull'esagono che occupa.

7.1.2 Le FF sono costruite durante la Fase di Movimento da un'Unità regolare che:

a) NON verrà mossa E

b) Non si è ritirata nell'ultima Fase di Combattimento (le è consentito di non ritirarsi subendo perdite).

7.1.3 L'Unità che si è ritirata ed è impossibilitata a lasciare la ZoC Nemica può costruire FF (7.1.2 b) può essere ignorato).

7.1.4 Costruire FF richiede tutti gli MP che l'Unità ha all'inizio di Fase di Movimento.

7.1.5 La FF è rimossa dalla mappa se non c'è nessuna Unità sull'esagono al termine della Fase di Movimento

Nota:

Ciò significa che tutte Unità che erano Su un esagono con Fortificazioni Temporanee può lasciarlo, e se un'altra Unità amica/alleata entra nell'esagono al termine della Fase può utilizzare la stessa FF.

7.1.6 Un FF è rimossa quando un'Unità nemica entra nel suo esagono. La stessa FF non può essere utilizzata da ambedue i giocatori.

7.1.7 Un FF può essere ricostruita sullo stesso esagono da entrambe le parti.

7.1.8 Un FF può essere costruita su qualsiasi Terreno, eccetto un terreno paludoso.

- 7.1.9 Le FF non possono essere costruite su esagoni con Fortificazioni Permanenti.
- 7.1.10 Un FF fornisce un modificatore positivo di 2 colonne per il/le Unità difendenti.
- 7.1.11 Unità su di un esagono con FF non sono obbligate ad attaccare (vedi 5.1.3).
- 7.1.12 Un FF non comporta un aumento dei costi di qualsiasi movimento.

[7.2] Fortificazioni Permanenti (FP)



- 7.2.1 Le Fortificazioni Permanenti (FP) sono segnalate sulla mappa in forma di Linee Nere e Rosse, oppure aree (la Linea Sigfrido in Ardenne o le Fortificazioni Costiere sulla Normandia).
- 7.2.2 Le FP dimezzano gli SP totali (inclusi Artiglieria e supporto Aereo) delle Unità attaccanti e forniscono 3 CM aggiuntivi per il difensore.
- 7.2.3 Su alcuni esagoni si possono creare gruppi indipendenti di FP che hanno CM differenti per il difensore.



- 7.2.4 Si tiene conto di una FP se non meno di metà dei SP dell'attaccante attaccano attraverso il lato dell'esagono coperto dalla FP. Se più SP attaccanti utilizzati per l'attacco agiscono dal lato posteriore della FP, allora il difensore perde tutte i bonus della FP (e viene considerato come se difendesse in una FF).



Esempio:

Una Divisione di Fanteria è difendente appoggiandosi ad una linea di Fortificazioni Permanenti. Essa viene attaccata da 3 Unità: A, B e C. Attacco dell'Unità A è attraverso la linea di FP, mentre l'attacco delle Unità B e C non lo è. La Forza dell'Unità attaccante sull'esagono A è di 15 SP, la Forza dell'Unità sull'esagono B è 5 SP e la Forza dell'Unità sull'esagono C di 10 SP. In questo caso il difensore riceve tutti i bonus garantiti dalla linea di Fortificazioni Permanenti (dato che le Unità nemiche attaccanti dal settore posteriore non sono più forti di quelle attaccanti frontalmente).

Se gli SP Nominali dell'Unità in attacco, in A dovessero divenire minori di quelli delle Unità B e C a causa del fatto che i suoi SP fossero dimezzati, e se l'attaccante raggruppasse nuovamente e mettesse SP aggiuntivi sugli esagoni B o C, il difensore non riceverebbe i bonus della FP e dovrebbe essere trattata come se fosse in una Fortificazione Temporanea.

Notate che gli SP dell'Unità A sono sempre dimezzati (anche se arrivano da artiglieria e Supporto Aereo) anche se l'Unità difendente non ottiene il bonus legato alla FP, a causa della forza superiore delle Unità attaccante da dietro. Quelli che cambiano sono i CM appannaggio del difensore.

- 7.2.5 Alle Unità in FP non è richiesto di attaccare (vedi 5.1.3).

- 7.2.6 Le Perdite sostenute causa ritirata per Unità in FP sono ridotte di 1.

Esempio:

Le regola indicata poco sopra significa che per un esito di Combattimento di D1, se il difensore desidera mantenere la sua posizione non deve subire perdite aggiuntive, Per D2 dovrebbe subire la perdita di 1 CEL, per D3 dovrebbe subire la perdita di 2 CEL ecc.

8.0 UNITA' AEREE

Per ragioni di semplicità, le operazioni aeree descritte nel gioco sono solo quelle che influenzano le operazioni principali terrestri. Perciò il gioco si occupa principalmente di bombardieri e del Supporto Aereo offensivo, omettendo gli aspetti collegati al combattimento dei caccia. Le Unità Aeree si intendono come aventi la copertura aerea dei caccia, cosa che fornisce un esempio molto semplice di combattimento aereo se i giocatori avversari scelgono di compiere operazioni aeree sullo stesso o su esagoni adiacenti.

[8.1] Regole Generali

- 8.1.1 Nel gioco le Unità Aeree sono rappresentate da pedine aeree con un fattore di forza rappresentato su di esse.

Nota:

1. In alcuni scenari è fornito solamente il numero di SP aerei disponibili al giocatore. In queste situazioni, il giocatore può liberamente suddividerli in missioni aeree.
2. In alcuni (vecchi) giochi ci sono solo alcune pedine aeree senza la forza stampata su di esse. In questi casi i giocatori devono assumere che ciascuna pedina equivale ad una forza di 5 SP (4 SP per le pedine Sovietiche).
- 8.1.2** Le Pedine Aeree consentono di eseguire Missioni Aeree durante la Fase Aerea del Turno.
- 8.1.3** Le Pedine Aeree possono essere utilizzate per una sola Missione Aerea.
- 8.1.4** I Giocatori possono eseguire missioni durante qualunque Fase Aerea.
- 8.1.5** Ciascuna pedina può essere usata una volta sola durante un Turno
- 8.1.6** il numero di Pedine Aeree sullo stesso esagono è illimitato.
- 8.1.7** Le Missioni Aeree devono essere scelte in segreto da entrambi i giocatori durante la Fase Aerea del Turno.
- 8.1.8** Se Unità Aeree avversarie eseguono missioni sullo stesso esagono o in esagoni adiacenti, allora ha luogo un combattimento aereo.

Procedura del Combattimento Aereo:

Ogni Giocatore somma i propri SP utilizzati sull'esagono ed aggiunge il risultato del tiro di un dado (1d6). Il giocatore col risultato più basso perde il combattimento e toglie dalla mappa le proprie pedine. I pareggi vengono rilanciati fino a che non c'è un vincitore.

8.1.9 Le Unità Aeree costrette al ritiro a causa di un combattimento aereo perso non possono essere riutilizzate nello stesso turno.

[8.2] Missioni Aeree

8.2.1 I giocatori hanno a disposizione i seguenti tipi di Missione:

- Supporto offensivo
- Supporto difensivo
- Attacco Aereo
- Distruzione di un obiettivo
- Disorganizzazione del Movimento Sovietico
- Disturbo all'Attraversamento di un Fiume
- Missioni di Rifornimento

[Supporto offensivo]

8.2.2 Le Unità Aeree possono supportare l'assalto di Unità regolari, aggiungendo la loro forza agli SP delle Unità amiche attaccanti.

8.2.3 Le Unità Aeree possono supportare Attacchi a distanza dell'Artiglieria – Gli SP delle Unità Aeree si sommano a quelli dell'Artiglieria sparante.

[Supporto difensivo]

8.2.4 Unità Aeree che agiscono in supporto alla difesa di Unità terrestri aggiungono metà della loro forza agli SP dell'Unità difendente.

Esempio:

Il Giocatore designa 3 Unità (per un totale di 13 SP) per il supporto alla difesa di un reggimento di fanteria amico. La forza aggiunta a tale difesa è di 7 SP.

8.2.5 Unità Aeree Sovietiche non possono essere utilizzate per il Supporto difensivo.

[Attacco Aereo] – Tabella Attacchi Aerei

8.2.6 Unità Aeree possono attaccare Unità terrestri nemiche. Gli effetti dell'Attacco vengono letti sulla Tabella degli Attacchi Aerei.

8.2.7 Durante un attacco aereo, i modificatori difensivi legati al terreno vengono raddoppiati e sottratti al totale degli SP delle Unità aeree attaccanti.

Esempio:

Il Giocatore designa 20 SP di Unità Aeree per attaccare Un Battaglione Corazzato Tedesco su una collina (2 CM). Dagli SP iniziali delle Unità Aeree, devono essere sottratti 4 SPs (2 x 2 CM). Quindi l'attacco verrà portato con 16 SP.

Gli attacchi aerei sono di due tipi: tattici al suolo e bombardamento. L'immagine sulle pedine e le informazioni da scenario stabiliscono il tipo di aereo e quindi la tabella relativa, Air Attack o Bombardment Attack.

[Distruzione di un obiettivo] – Tabella Attacco contro bersagli

Al momento, il solo obiettivo che può essere oggetto di un attacco aereo, è un ponte.

8.2.8 Il risultato di un attacco aereo contro un obiettivo Viene letto sulla Tabella degli Attacchi contro Obiettivi.

8.2.9 I modificatori legati al terreno non vengono conteggiati nella risoluzione degli attacchi contro Obiettivi.

8.2.10 Per attaccare un Obiettivo, sono richiesti un minimo di 4 SP.

[Disorganizzazione del Movimento Sovietico]

8.2.11 Unità Aeree rendere disorganizzato il movimento di Unità di terra (solamente) Sovietiche.

8.2.12 Per una missione volta a disorganizzare il movimento Sovietico è richiesto l'impiego di Unità Aeree per almeno 7 SP.

8.2.13 Come effetto in termini di gioco, le missioni di Disorganizzazione del Movimento aggiungono al normale costo di movimento +1 MP all'esagono bersaglio ed a tutti gli esagoni adiacenti.

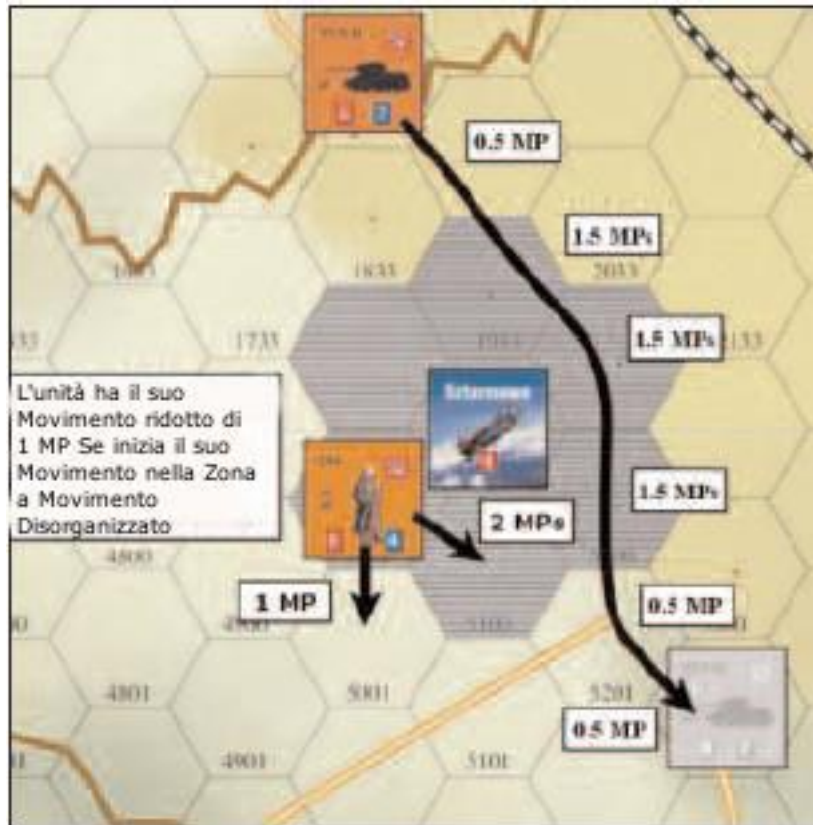
8.2.14 Unità che iniziano il proprio movimento in una zona a Movimento Disorganizzato perdono 1MP (per ogni missione).

8.2.15 L'effetto delle missioni di Disorganizzazione del Movimento è cumulativo.

Esempio:

Il giocatore tedesco esegue una missione di Disorganizzazione. Se il giocatore Sovietico vuole muovere la 57° Brigata Corazzata lungo la strada, allora gli è richiesto di pagare 1 MP aggiuntivo per ogni esagono influenzato dalle Pedine Aeree tedesche. La 294° Divisione fanteria, che inizia il suo movimento in un esagono sotto l'influenza della missione aerea tedesca, ha i suoi MP ridotti di 1. Inoltre ha ancora il malus di 1 MP (2 MP in totale) per muoversi all'interno dell'area influenzata.

Se il giocatore Tedesco avesse organizzato una seconda missione, allora le Unità Sovietiche avrebbero dovuto spendere +2 MP per esagono comune alle due zone influenzate dalle missioni e/o perdere due MP se si iniziava il movimento in uno di tali esagoni.



[Disturbo all'Attraversamento di un Fiume]

8.2.16 Unità Aeree possono attaccare Unità nemiche che attraversano fiumi maggiori, sia nella fase di movimento semplice che in quella di Movimento Strategico.

8.2.17 Durante le missioni di Disturbo all'Attraversamento di un Fiume, il giocatore attraversante riceve una quantità di attacchi aerei pari al doppio degli SP utilizzati in quella missione.

8.2.18 Il Giocatore suddivide gli attacchi tra uno o più esagoni. Se sono più di uno gli esagoni devono essere connessi tra loro.

8.2.19 Ogni Unità nemica che attraversa il fiume su un esagono assegnato deve effettuare tanti tiri di dado (1d6) per ciascun attacco assegnato all'esagono:

- Risultati da 1-5 non comportano perdite
- Un risultato di 6 significa la perdita di 1 CEL.

Nota:

Questo tipo di missione influenza gli esagoni in cui l'unità entra DOPO che ha attraversato il fiume.

Esempio:

Un Unità deve tirare i dadi due volte se 2 attacchi aerei sono assegnati all'esagono su cui attraversa un fiume.

8.2.20 Il numero di Unità che possono essere attaccate in un turno in questa modalità è illimitato.

8.2.21 Unità terrestri che attraversano fiumi Tramite ponti non sono sottoposti a missioni di Disturbo all'Attraversamento di un Fiume.

[Missioni di Rifornimento]

8.2.22 Unità Aeree Alleate (Americane e Britanniche) possono rifornire Unità di terra amiche.

8.2.23 Dichiarare una missione di Rifornimento richiede al giocatore la spesa di 7 SP in Unità Aeree.

8.2.24 Il giocatore deve lanciare un dado (1d6) per ogni Unità Aerea coinvolta nella Missione di Rifornimento – con un risultato di 6, la missione non ha successo.

8.2.25 Ciascuna Missione di Rifornimento con successo abbassa il livello di Fuori rifornimento di un'Unità su quell'esagono di 1.

Esempio:

Un Giocatore dichiara 3 missioni di rifornimento aereo allo scopo di rifornire una Divisione di Fanteria (3 Pedine con un livello di Fuori rifornimento di 3 ciascuna). Il Giocatore piazza le sue Unità Aeree sull'esagono della Divisione di Fanteria. Il Giocatore lancia 3 dadi, ede ottiene un esito di 1, 4 e 6. Ciò significa che solamente 2 missioni hanno avuto successo. Tutti i Reggimenti della Divisione hanno il loro livello di Fuori rifornimento ridotto di 2.

9.0 UNITÀ COMANDO

[9.1] Regole di Base

9.1.1 Le pedine HQ non esercitano ZoC.

9.1.2 Le pedine HQ hanno 10 MP e si muovono come Unità Motorizzate.

9.1.3 Le pedine HQ possono entrare in esagoni inaccessibili per Unità Motorizzate (terreni paludosi, montagne) al costo di 5 MP.

9.1.4 Una pedina HQ ha 1 CEL.

Nota:

Come esito di un combattimento, il Giocatore può eliminare un HQ invece di Unità regolari quando gli esiti del Combattimento lo obbliga a subire perdite.

9.1.5 L'HQ è eliminato se un'Unità regolare nemica entra nel suo esagono (Se l'HQ è isolato sull'esagono).

9.1.6 L'eliminazione di un HQ dà al Giocatore avversario 5 CM che possono essere utilizzati nelle successive 2 Fasi di Combattimento.

Esempio:

Un Giocatore perde un HQ durante un Combattimento (Fase 4 del turno 5). Il Giocatore avversario ottiene 5 CM che può usare durante la Fase 10 del turno 5 e la Fase 4 del turno 6. Può utilizzare tutti e 5 i CM in un Combattimento o può dividerli e usarli in più di un Combattimento.

9.1.7 I CM ottenuti grazie all'eliminazione di un HQ possono essere utilizzati in Combattimenti fino a 8 esagoni di distanza dall'esagono di eliminazione.

9.1.8 vedi 5.1.9.

[9.2] Effetti sul Combattimento

9.2.1 Se tutte le Unità in un Combattimento sono entro il raggio di un HQ amico, il Giocatore può sottrarre (se difendente) o aggiungere (se attaccante) 1 colonna dal tiro del dado per determinare l'esito del Combattimento (vedi 5.2.1 pt. E d).

9.2.2 Il raggio degli HQ è il seguente: Americani, Inglesi e Tedeschi **4 esagoni** Sovietici e altre nazioni **3 esagoni**

9.2.3 L'effetto degli HQ non è cumulativo – I giocatori non possono aggiungere/sottrarre più di 1 dal tiro del dado.

9.2.4 Sia l'attaccante che il difendente possono ottenere il Modificatore legato all'HQ nel Combattimento (ed in questo caso l'effetto si annulla).

10.0 RIFORNIMENTO

[10.1] Regole di Base

10.1.1 Le Linee di rifornimento (LoS) sono il percorso di esagoni che connette un'Unità con una propria Base di Rifornimento.

10.1.2 Le LoS per ogni Unità vengono controllate nella Fase dei Rifornimenti del Giocatore.

10.1.3 Ogni Unità traccia la sua LoS in maniera indipendente dalle altre Unità. La LoS di un'Unità non è collegata in qualsiasi maniera alle LoS di altre Unità amiche.

10.1.4 Le Basi di Rifornimento sono indicate in ciascuno scenario (sono normalmente i bordi della mappa, oppure una città o determinate Unità HQ).

10.1.5 Una LoS può essere tracciata attraverso strade senza limiti di distanza.

10.1.6 Una LoS può essere tracciata attraverso esagoni non su strada per la distanza consentita dai limiti per il Rifornimento in MP.

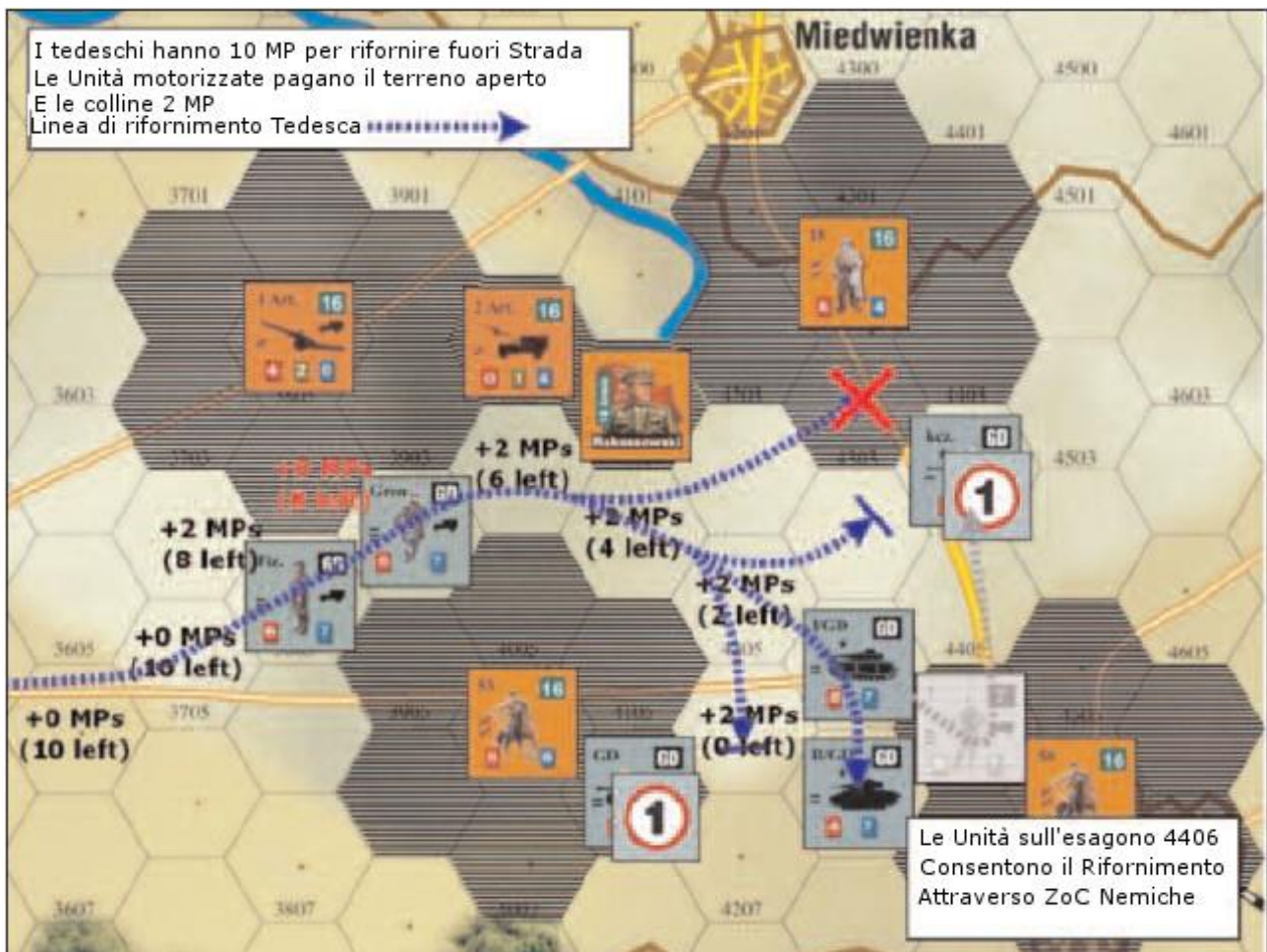
10.1.7 il limite di MP per il rifornimento fuori strada è specifico for ogni nazione: Americani ed Inglesi **12 MP**; Tedeschi **10 MP**; Sovietici (ed i loro alleati, come l'Esercito Popolare Polacco) **8 MP**; Alleati Tedeschi (Rumeni, Italiani ecc.) **7MP**.

10.1.8 Allo scopo rifornire le Unità una LoS deve collegare l'esagono dell'Unità (iniziando da un esagono stradale). La spesa in termini di MP per realizzarla viene calcolata analogamente al movimento delle Unità Motorizzate (ad esempio le LoS non possono passare attraverso terreni paludosi o montani).

10.1.9 I MP per il Rifornimento non sono spesi nel caso in cui la LoS fuori strada passa tra Unità amiche su esagoni adiacenti.

10.1.10 Le LoS non possono essere tracciate attraverso Unità nemiche e/o le loro ZoC, a meno che l'esagono non sia occupato da Unità regolari amiche.

10.1.11 Per il tracciamento della LoS, è assunto che tutte le Unità nemiche e tutte le città in territorio nemico hanno ZoC (escludendo artiglieria in Posizione al Traino e HQ).



Esempio:

Una Linea di rifornimento viene tracciata dal bordo occidentale della mappa alle Unità della divisione "GrossDeutschland". A causa della presenza di un'Unità nemica che blocca la strada, i Tedeschi devono tracciare una linea di Rifornimento attraverso esagoni Fuori Strada. Il limite di 10 MP che il Giocatore Tedesco può utilizzare gli consente di raggiungere 2 battaglioni Corazzati, ma solamente grazie al fatto che 2 Unità di Fanteria motorizzata estendono la linea di 1 esagono. Nonostante ciò, la Brigata di Cannoni d'Assalto (sull'esagono 4106) e la Compagnia di Carri Tigre (sull'esagono 4404) sono Fuori Rifornimento. Per rifornire la Brigata di Cannoni d'Assalto ci doveva essere un'Unità tra essa ed i battaglioni Corazzati riforniti, poiché dopo aver raggiunto la strada sull'esagono 4206, i Tedeschi non avevano più MP Rifornimento da spendere, e non possono raggiungere ulteriori Unità tramite il Rifornimento Fuori Strada. Per rifornire la Compagnia di Carri Tigre, il Giocatore Tedesco doveva muovere Unità aggiuntive sull'esagono 4303, per consentire di tracciare una linea di Rifornimento attraverso la ZoC della 18° Divisione di Fanteria Sovietica, o poteva muovere un'Unità sull'esagono 4406 per consentire di tracciare la LoS sulla strada attraverso la ZoC della 50° Divisione di Cavalleria Sovietica.

[10.2] Fuori Rifornimento

10.2.1 Le Unità che non sono in grado di tracciare una LoS durante la Fase dei Rifornimenti del Giocatore sono considerate Fuori Rifornimento (OoS) e coperte con un segnalino che definisce il livello di Fuori rifornimento pari a 1.

10.2.2 Le Unità Fuori rifornimento hanno il loro valore di movimento e la Forza di attacco dimezzati (si difendono comunque a piena forza).

10.2.3 Un Giocatore, aumentando il livello di Fuori rifornimento dell'Unità di 1, può:

- Muovere l'Unità utilizzando a pieno i suoi MP.
- Attaccare utilizzando il valore pieno di Attacco dell'Unità.

Esempio:

Se un Giocatore muove un'Unità Fuori Rifornimento utilizzando interamente i suoi Punti Movimento e poi attacca a piena forza, il livello di Fuori rifornimento di questa Unità è aumentato di 2.

10.2.4 Il livello di Fuori rifornimento dell'Unità aumenta di 1 quando:

- l'Unità è attaccata con successo dal nemico (esito Dx)
- l'Unità attacca, ma fallisce (cioè il difensore non subisce un esito Dx)

Esempio:

Se un'Unità Fuori rifornimento muove a pieni Punti Movimento, e poi attacca senza successo utilizzando la sua piena forza, allora il suo livello di Fuori rifornimento aumenterà di 3. Se nella Fase di Combattimento successiva l'Unità è attaccata con successo dal nemico, allora il suo livello di Fuori rifornimento aumenterà ulteriormente di 1.

10.2.5 I modificatori al livello di Fuori rifornimento sono applicati solo dopo l'azione (di movimento o Combattimento) che li ha causati.

10.2.6 Ogni Unità Fuori rifornimento deve sottoporsi alla procedura di Resa durante la Fase dei Rifornimenti.

Fase di Resa: il Giocatore lancia due dadi (2d6) e poi sottrae l'esito al valore attuale del livello di Fuori rifornimento. Se il risultato di tale operazione è maggiore di 0, l'Unità si arrende e la sua pedina è eliminata dal gioco.

10.2.7 Se l'Unità Fuori rifornimento riottiene una linea di Rifornimento (il Giocatore può tracciare una LoS verso l'Unità all'inizio della Fase dei Rifornimenti), il suo livello di Fuori rifornimento è ridotto di 4.

10.2.8 L'Unità il cui di livello Fuori rifornimento è 0 o meno riottiene tutti i suoi valori di base (SP e MP).

Esempio:

Per un'Unità con un livello di Fuori rifornimento pari a 5 ci vorranno 2 Turni di pieno Rifornimento per riottenere i valori di Combattimento nominali.

11.0 RINFORZI

[11.1] Regole di Base

11.1.1 La presenza di eventuali Rinforzi per Ciascun Giocatore è indicata negli scenari del gioco.

11.1.2 I Rinforzi possono entrare nella mappa nelle zone di ingresso (esagoni) descritte negli Scenari del Gioco.

11.1.3 I Rinforzi possono entrare nella mappa durante le Fasi di Movimento e di Movimento Strategico.

11.1.4 I Rinforzi non possono entrare in mappa da zone di ingresso Controllate dal nemico.

11.1.5 Se Unità di rinforzo non possono entrare sulla mappa impilate sullo stesso esagono, il Giocatore deve suddividerle in gruppi e aggiungere il costo in Mp dell'esagono per il movimento di Ciascun gruppo successivo. Questo Effetto è cumulativo per tutti i gruppi successivi di Rinforzi.

Esempio:

Un Giocatore ha 10 Unità di Fanteria (2 CEL ciascuna) e decide di farle entrare sulla mappa da un esagono. Una tale quantità di Unità deve essere raggruppata in non meno di 3 gruppi.

Partendo dal fatto che tale esagono di ingresso è un bosco, e che la Fanteria spende 2 MP per muoverci attraverso, il costo di ingresso è gestito come segue:

- Il Primo gruppo (selezionato a scelta del Giocatore) spende 2 MPs per entrare in tale esagono
- Il Secondo gruppo spende 4 MPs per entrare nell'esagono
- Il terzo gruppo dovrebbe spendere 6 MP per entrare nell'esagono (ma poichè le Unità di Fanteria difficilmente hanno 6 MP, queste Unità dovrebbero attendere la prossima Fase di Movimento per entrare in mappa; oppure il Giocatore potrebbe scegliere di cambiare la zona di ingresso – vedi in seguito)

Se l'Unità entrasse in mappa attraverso un esagono di strada, e il costo del Movimento su strada per la Fanteria fosse di 0.5 MP allora:

- Il Primo stack dovrebbe spendere 0.5 MP per entrare nell'esagono
- Il secondo stack dovrebbe spendere 1 MP per entrare nell'esagono
- Il terzo stack dovrebbe spendere 1.5 MP per entrare nell'esagono

[11.2] Cambiare la Zona di Ingresso

I Giocatori possono desiderare o essere costretti a (ad es. se il nemico controlla la Zona di Ingresso) a cambiare l'esagono d'ingresso per le proprie Unità.

11.2.1 Il Giocatore può cambiare Zona di Ingresso ed entrare in una Zona di Ingresso adiacente nella stessa Fase di Movimento al costo di metà dei MP dell'Unità.

Esempio:

La Seconda divisione corazzata (7 MP) è designata ad entrare nella mappa dall'esagono di Ingresso C. Nella stessa Fase di Movimento, il Giocatore può cambiare la Zona di Ingresso ed entrare nella mappa dagli esagoni di Ingresso B o D con le sua Divisione pagando 3.5 MP per tale ingresso in mappa ed il successivo movimento.

11.2.2 Il Giocatore può ritardare l'ingresso dell'Unità e "spostarsi" di 3 Zone di Ingresso invece della sua zona di ingresso in mappa. Nella prossima Fase di Movimento questa Unità può entrare in mappa dalla nuova Zona di Ingresso utilizzando tutti i propri MP.



Esempio:

Ci sono 10 Zone di Ingresso: A, B, C, D, E, F, G, H, I e J. Secondo lo scenario, il Giocatore può far entrare i suoi Rinforzi nella zona C. Durante l'attuale Fase di Movimento, il Giocatore può entrare nella zona C con le Unità a MP completi, nelle zone B o D con metà dei MP dell'Unità oppure entrare nelle zone A, B, C, D, E e F nella prossima Fase di Movimento con tutti i MP dell'Unità.

Per entrare dalle zone G, H e I il Giocatore avrebbe bisogno di ritardare l'ingresso delle sue Unità di 2 Turni. Per entrare dalla zona J il Giocatore avrebbe bisogno di ritardare l'ingresso delle sue Unità di 3 Turni.

11.2.3 Un'Unità può lasciare la mappa attraverso una Zona di Ingresso la durante Fase di Movimento oppure nella Fase del Movimento Strategico. Nella Prossima Fase di Movimento, l'Unità verrà trattata come se fosse un Rinforzo, con l'Unità che può entrare nella mappa dalla stessa Zona di Ingresso (oppure ritardare il suo ingresso e muovere da una differente Zona di Ingresso).
11.2.4 Nel caso in cui non ci sia nessuna Zona di Ingresso stampata sulla mappa (e nello scenario le Unità entrano da un lato della mappa), il Giocatore deve considerare ogni strada che lascia il bordo della mappa come una differente Zona di Ingresso.



12.0 MOVIMENTO STRATEGICO

[12.1] Regole di Base

Il Movimento Strategico consente al Giocatore di spostare le sue Unità dopo aver effettuato tutti gli attacchi, in maniera tale da sfruttare eventuali varchi che possano essersi creati grazie all'esito dei Combattimenti.

12.1.1 Le fasi di Movimento Strategico (Fasi 5 e 11) consentono al Giocatore di muovere le sue Unità dopo una Fase di Combattimento.

12.1.2 Il Movimento Strategico (SM) può essere fatto da Unità che non sono state attivate durante le loro Fase di Movimento e non hanno combattuto durante le loro Fase di Combattimento.

12.1.3 Tutte le regole relative al movimento (vedi [3.0]) si applicano al Movimento Strategico.

12.1.4 Le Unità che devono essere mosse in Movimento Strategico devono essere segnalate con la pedina "Movimento Strategico".

[12.2] Regole in dettaglio

12.2.1 Unità che sono in ZoC Nemica non possono effettuare SM.

12.2.2 Le Unità non possono entrare ZoC Nemica durante SM.

12.2.3 Durante l'SM gli MP dell'Unità sono ridotti di 2.

Esempio:

Un Reggimento di Fanteria Motorizzata normalmente ha 7 MP. Durante Movimento Strategico dell'Unità, gli MP sono ridotti a 5.

13.0 CONCENTRAZIONE TATTICA

[13.1] Regole di Base

13.1.1 La Concentrazione Tattica (TC) si applica alle divisioni Tedesche e Alleate o ai Corpi Corazzati/Meccanizzati Sovietici.

13.1.2 Se 3 Unità della stessa divisione/corpo prendono parte ad un Combattimento, allora il Giocatore che le controlla ottiene 1 CM.

13.1.3 NON è richiesto che le Unità siano sullo stesso esagono.

13.1.4 Gli effetti della TC sono cumulativi.

Esempio:

Se 9 Unità di 3 differenti divisioni (3 di ciascuna) prendono parte ad un Combattimento, allora il Giocatore ottiene 3 CM. Se 6 Unità di una singola Divisione prendono parte ad un Combattimento, allora il Giocatore ottiene 2 CM.

13.1.5 L'Artiglieria organica all'Unità (ad es. Artiglieria di divisioni Corazzate o Motorizzate) valgono per il calcolo della TC, anche se tale artiglieria utilizza il Tiro a Distanza per supportare Unità regolari.

14.0 PONTI



[14.1] Regole Generali

14.1.1 Tutti i Ponti sono Bersagli Fissi (e come tali possono essere distrutti dall'artiglieria e/o Unità di aviazione).

14.1.2 I Ponti Distrutti possono essere segnalati dalla pedina "Ponte Distrutto" o dalla rimozione di un segnalino "Ponte".

14.1.3 I Ponti sono Controllati in maniera Analoga agli altri obiettivi, ma se Unità di fazioni opposte sono su entrambe le estremità del Ponte, allora il Giocatore la cui Unità era per prima sul Ponte, lo Controlla.

Esempio:

Un Ponte connette gli esagoni A e B, e c'è una guarnigione Tedesca sull'esagono B. Il Ponte è controllato dai Tedeschi. Unità Alleate muovono all'esagono A, attacca i Tedeschi e li forza a ritirarsi dall'esagono B. Adesso il Ponte è Controllato dagli Alleati. Anche se i

Tedeschi rientrassero sull'esagono B, il Ponte sarà ancora Controllato dagli Alleati (e solamente essi saranno in grado di distruggerlo), fino a che essi decideranno (o saranno forzati) a liberare l'esagono A e i Tedeschi rimarranno sull'altra estremità.

14.1.4 I Ponti possono essere Distrutti solamente dal Giocatore che li Controlla.

[14.2] Fiumi e Torrenti

14.2.1 Ponti su fiumi o torrenti possono essere Distrutti da qualsiasi Unità regolare o un HQ al costo di 1 MP (l'Unità deve essere su una qualsiasi estremità del Ponte).

14.2.2 Ponti su fiumi o torrenti possono essere ricostruiti da qualsiasi Unità non di artiglieria nel raggio del proprio HQ (l'HQ in sé può ricostruire Ponti) al costo di 3 MP.

14.2.3 Ponti su fiumi o torrenti possono essere solamente essere ricostruiti. I Giocatore non possono costruire Ponti se non ci sono Ponti stampati Sulla mappa.

[14.3] Fiumi maggiori

14.3.1 I Ponti sui Fiumi maggiori possono essere Distrutti da una qualsiasi Unità regolare o da un HQ al costo di 3 MP (l'Unità deve essere su una qualsiasi estremità del Ponte).

14.3.2 I Ponti sui Fiumi maggiori può essere costruiti o ricostruiti da un HQ, secondo la procedura seguente:

- l'Unità HQ deve essere ad una delle estremità del fiume al termine della sua Fase dei Rifornimenti.
- Nella sua successiva Fase di Movimento, il Giocatore dichiara la costruzione del Ponte, e segretamente annota gli esagoni connessi (l'HQ utilizza tutti i suoi MP per costruire il Ponte).
- Se l'altro esagono del fiume (a cui il Ponte verrà connesso) è Controllato (non in ZoC Nemica oppure ci sono Unità regolari amiche su entrambi gli esagoni) dal Giocatore fino alla Fase di Movimento del Turno successivo, allora il Ponte è operativo e può essere utilizzato in questa Fase di Movimento (l'HQ utilizza tutti i suoi MP per costruire il Ponte).

Esempio:

Nel turno 5 Un'Unità HQ prende parte ad un inseguimento che termina sulle river di un Fiume maggiore (esagono A).

Nel turno 6, durante Fase di Movimento, il Giocatore può dichiarare di costruire un Ponte (per connettere l'esagono A all'esagono B). Se il Giocatore riesce a mantenere il Controllo dell'esagono B fino alla Fase di Movimento del turno 7, allora esso è operativo e può essere utilizzato in questa Fase.



14.3.3 Un Ponte può essere costruito/ricostruito solamente da un HQ.

14.3.4 Durante la costruzione di un Ponte, l'Unità HQ non può muovere (può essere attaccata ma deve rimanere sul posto).

15.0 UNITÀ SPECIALI

Alcune Unità, durante il Combattimento, hanno abilità speciali che non potevano essere rappresentate come un valore in Punti Forza. Alcune abilità, con Influenza positiva o negativa durante il Combattimento sono descritte in questo capitolo.

[15.1] Regole di Base

[15.11] Unità con la stella

15.1.1 Unità che hanno vantaggi considerevoli durante il combattimento sono segnalate da una stella colorata, che riferisce le abilità speciali dell'unità che possono essere utilizzate in Combattimento.

15.1.2 Le Abilità Speciali sono descritte nella tabella fornita in appendice.

15.1.3 Ciascuna stella garantisce +1 CM durante Combattimento.

15.1.4 L'effetto legato alle Unità con la stella è cumulativo. Contro lo stesso esagono, un Giocatore non può usare più di 3 CM legati ad Unità con la stella



15.1.5 Unità trainate (ad esempio Artiglieria controcarri non semovente) possono usare le loro abilità solamente in difesa.

15.1.6 Il Giocatore può decidere se desidera oppure no utilizzare le abilità speciali dell'Unità (vedi 15.1.7).

15.1.7 Se il Giocatore utilizza abilità speciali durante un Combattimento, e subisce perdite per almeno 1 CEL, per tali perdite deve essere ridotta per prima la/le Unità che hanno usato le loro abilità durante tale Combattimento.

15.1.8 Le abilità speciali non possono essere utilizzate negli assalti attraverso Fiumi maggiori.

16.0 Mascheramento delle Unità – Fog Of War

16.1.1 Durante la partita, i giocatori non possono guardare quali pedine si trovano in una pila di pedine nemiche (possono osservare Effettivamente la sola pedina che è visibile in cima in questo caso).

16.1.2 Giocatore può coprire le proprie Unità tramite le pedine ausiliarie che impediscono di vedere l'Unità in cima allo stack.

16.1.3 I giocatori possono osservare i gruppi di pedine nemiche che prendono parte ad un Combattimento – durante e dopo esso – fino al termine della Fase di Combattimento.

16.1.4 Quando Unità nemiche sono su un esagono adiacente, allora possono essere richieste all'avversario le seguenti informazioni:

- Unità nemiche in spazio fortificato: Il tipo di Unità di Ciascuna pedina.

- Unità nemiche in spazio non fortificato: Il tipo di Unità e il numero di CEL di Ciascuna pedina.

17.0 UNITÀ AEREE SPECIALI



17.1 Regole di Base

17.1.1 **Out di 6 air Pedine nelle system**, 2 hanno una stella bianca. Tali pedine sono trattate similmente alla stella bianca delle Unità regolari terrestri (forniscono lo spostamento di colonna per il supporto ad un attacco terrestre, e spostano di una riga in caso di attacco aereo – vedi [15.1]).

17.1.2 Solamente 2 Pedine Aeree Speciali possono compiere missioni aeree sullo stesso esagono.

TABELLA EFFETTI DEL TERRENO





Terreno:	Tipo di Movimento		Effetti sul combattimento
	motorizzato (cingolati o semicingolati)	non motorizzato	
Terreno Aperto	2(1)	1	-
Colline	3(2)	1	+1
Foresta	4(3)	+1	+1
Città	3	+1	+2
Villaggio	2	-	+1
Strada Principale	1/3 (1/2)	1/2	-
Strada Secondaria	1/2 (1)	1 a	-
Fiume (minore)	+2	+1	+1
Fiume (maggiore)	Solo attraverso Ponti	+3	SP attaccante dimezzati
Forti (FF)			+2
Fortificazioni (FP)			+3

a) Se tutto il movimento viene eseguito su strada, è possibile muovere un esagono addizionale

Tabella Abilità Speciali; viene citata solo in un esempio di combattimento. In pratica con il termine "Influenza" si intende un modificatore di colonna (CM).

Tabella Abilità Speciali – vedi

15.0

Pedina	Colore	Effetto	Usabile in Attacco?	Usabile in Difesa?
	Stella in nero	Influenza attacchi contro Unità in spazi non fortificati <i>viene disabilitata da unità con la stella bianca e disabilita Unità con la stella gialla</i>	Si (se il nemico non è in una posizione fortificata)	Si
	Stella in bianco	Influenza Combattimenti contro Unità Meccanizzate (e le autoblindo) <i>disabilita Unità con la stella gialla e nera</i>	Si (vedi 15.1.5)	Si
	Stella in giallo	Influenza qualunque attacco <i>disabilitata se affronta avversari con Stelle Nere o Bianche</i>	Si	No
	Stella in Blu	Influenza qualunque attacco <i>non può essere disabilitata da Stelle avversarie</i>	Si	Si



Terreno Aperto



Foresta



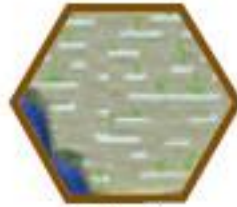
Villaggio



Fiume



Fiume maggiore



Palude



Città



Strada
Secondaria



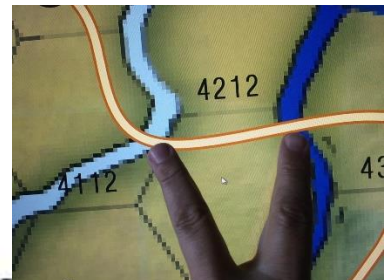
Strada
Principale



Forti



Fortificazioni



Ponti

I **ponti** non sono terreno, ma solo obiettivi. Se un combattimento avviene attraverso un ponte è considerato un combattimento oltre un fiume. Se un ponte non è stato distrutto può esistere una strada sul fiume.

Attacchi via Bombardamento – utilizzata per attacchi effettuati da bombardieri (immagine specifica sulla pedina – 9 SP scenario Linea Gotica)

SP Utilizzati	Risultato di 2d6										
	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1-2	-1	-1	-	-	-	-	-	-	-	D	-1
3-5	-1	-1	D	-	-	-	-	-	D	-1	-1
6-8	-1D	-1	-1	D	-	-	-	D	-1	-1	-1D
9-12	-1D	-1D	-1	-1	D	-	D	-1	-1	-1D	-1D
13-16	-	-1D	-1D	-1	-1	D	-1	-1	-1D	-1D	-
17+	-	-2D	-1D	-1D	-1	D	-1D	-1D	-1D	-2D	-

-N | L'unità perde N CEL

D Le unità nell'esagono sono disorganizzate

Il valore difensivo del terreno, raddoppiato, deve essere sottratto al calcolo degli SP

Attacchi Aerei - utilizzata per attacchi effettuati da caccia (immagine specifica sulla pedina – 11 SP scenario Linea Gotica)

SP Utilizzati	Risultato di 2d6										
	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1-2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-1
3-5	-1	-	-	-	-	-	-	-	-	-1	-1
6-8	-1D	-1	-	-	-	-	-	-	-1	-1	-1D
9-12	-1D	-1D	-1	-1	-	-	-	-1	-1	-1D	-1D
13-16	-	-1D	-1D	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1D	-
17+	-2D	-	-1D	-1	-1	-1	-1	-1	-1D	-	-2D

-N L'unità perde N CEL

D Le unità nell'esagono sono disorganizzate

Fuoco di Artiglieria

SP Utilizzati	Risultato di 2d6										
	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1-2	-1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	●
3-5	-1	D	●	-	-	-	-	-	-	●	D
6-8	-1●	-1	D	●	-	-	-	-	●	D	-1
9-12	-1D	-1●	D	●	-	-	-	●	D	-1●	-1D
13-16	-	-1D	-1●	D	●	-	●	-1●	-1●	-1●	-
17+	-	-1D	-1D	-1●	-1	D	D	-1●	-1●	-1D	-

-1 L'unità perde 1 CEL

D Le unità nell'esagono sono disorganizzate

● Le unità nell'esagono devono effettuare un test di disorganizzazione

Attacco contro Bersagli Fissi
Missione di distruzione di un obiettivo con aerei

SP Utilizzati	Risultato di 2d6											
	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1-2	D	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3-5	D	D	D	-	-	-	-	-	-	D	D	
6-8	D	D	D	-	-	-	-	-	D	D	D	
9-12	-	D	D	D	-	-	-	D	D	D	-	
13-16	-	-	D	D	D	-	D	D	D	-	-	
17+	-	-	-	D	D	D	D	D	D	D	-	

D Il Bersaglio è Distrutto

Tabella degli esiti in combattimento

		1:4	1:3	1:2	1:1	2:1	3:1	4:1	5:1	6:1	7:1	8:1	9:1	10:1
2D6	2	-1/-1D	1/D1D	1/D1D	1/D2D	-1/D3D	-1/D3D	-1/D3D	-1/D4D	-1/D4D	-1/D4D	-1/D4D	-1/D5D	1/D5D
	3	-1/-	-1/D1	●/D1	●/D2	●/D2-1	●/D3-1	●/D3-1	●/D3-1	●/D4-1	●/D4-1	●/D4-1	●/D4-1	●/D5-1
	4	A1●/-	●/-1	●/D1	●/D1	●/D2	●/D3	●/D3	●/D3	●/D3	●/D4-1	●/D4-1	●/D4-1	●/D4-1
	5	A1-1/-	-1/-	-1/-1	●/D1	●/D2	●/D2	-/D3	-/D3	-/D3	-/D3	-/D4	-/D4	-/D4-1
	6	A1-1/-	A1●/-	-1/-1	-/D1	-/D2	-/D2	-/D2	-/D3	-/D3	-/D3	-/D3	-/D4	-/D4-1
	7	A2-1/-	A1/-	A1/-	-1/-1	-/D1	-/D2	-/D2	-/D2	-/D3	-/D3	-/D3-1	-/D3-1	-/D4
	8	A2-2/-1	A1-1/-	A1/-	-1/-1	-/D1	-/D2	-/D2	-/D2	-/D2-1	-/D3-1	-/D3	-/D3	-/D3
	9	A2-2/-	A2-1/-1	A1/-1	-1/-	-1/D1	-/D1	●/D2-1	●/D2-1	●/D2	-/D2	-/D3	-/D3	-/D3
	10	A2-2/-	A2-2/-	A2-2/-1	A1/-	-1/D1-1	-1/D1-1	-1/D2	-/D2	-/D2	●/D2	●/D2	●/D3	-/D3
	11	A2-2/-	A2-2/-	A2-2/-	A1-1/-	-1/-1	-1/-1	-1/D1	-1/D2	-1/D2	-1/D2	-1/D2	-1/D2	●/D3
	12	DA2-2/-1	DA2-2/-1	DA2-2/-1	DA2-2/-1	D-1/-1	D-1/-1	D-1/-1	D-1/D2	D-1/D2	D-1/D2	D-1/D2	D-1/D2	D-1/D2

An/Dn l'attaccante si ritira di n esagoni

An-n/Dn-n L'attaccante/difensore si ritira di n esagoni e subisce n CEL di perdite

- Le unità nell'esagono devono effettuare un test di disorganizzazione
- Nessun effetto per l'attaccante/difensore

DAn/DnD L'attaccante/difensore si ritira di n esagoni ed è automaticamente Disorganizzato

D-1/-1 L'attaccante è automaticamete disorganizzato e perde 1 CEL, mentre il difensore perde 1 CEL

La Tabella in mappa presenta il **risultato B al posto di D**. Il significato è lo stesso, ritirata.

LINEA GOTICA

I combattimenti sulla catena appenninica della penisola italiana iniziarono nel 1943. Lo svolgimento di questa azione rimase lo stesso per tutta la durata del conflitto – delle azioni spaventose e costose dal punto di vista umano, per spingere i tedeschi verso Nord. Ogni azione offensiva era pensata sulla carta per essere quella che avrebbe portato alla vittoria definitiva. Vennero concentrate rifornimenti e forze significative, furono effettuate operazioni di supporto aereo e di artiglieria, a cui seguirono attacchi combinati di fanteria e mezzi corazzati. I Tedeschi si ritirarono anticipatamente su nuove posizioni difensive e crearono nuove ed impenetrabili fortificazioni. E così, giorno dopo giorno, mese dopo mese, città, colline ed intere valli vennero difese e prese d'assalto. La popolazione civile italiana subì perdite pesanti, e molte città e villaggi vennero completamente distrutti.

Una nuova offensiva degli alleati iniziò il 12 Settembre 1944, con obiettivi quali Rimini e San Marino. I tedeschi sapevano perfettamente che la perdita di Rimini avrebbe permesso agli alleati di affacciarsi verso la valle Padana

e che quindi avrebbero dovuto fare ogni sforzo per rallentare e fermare l'offensiva sulla costa. Ma gli Alleati attaccarono anche lungo la direttrice di San Marino – Attraverso una zona collinare. Lungo questa direttrice vennero impiegate anche delle divisioni corazzate, che i tedeschi si aspettavano di affrontare solo sulla pianura costiera. Gli alleati spinsero indietro il nemico giorno dopo giorno. Però non ottennero nessuno sfondamento, E finirono con ritrovarsi i difensori tedeschi su nuove posizioni create nelle retrovie. Il 21 settembre, gli alleati giunsero a Rimini, difesa della 1° divisione paracadutisti, un'unità d'élite. L'ala sinistra del V corpo britannico finalmente liberò San Marino. Il 21 settembre giunsero dei rinforzi tedeschi, e l'offensiva venne fermata a nord della linea Rimini-San Marino. Rompere le due linee difensive tedesche fu ovviamente un successo; ma sfortunatamente questo risultato non portò effetti a livello strategico. I Tedeschi condussero nuovamente una difesa organizzata e lineare, sfruttando i vantaggi di un terreno difficoltoso.

PIAZZAMENTO:

TEDESCHI:	
90°Div. Gran. Panzer	2209, 2308
278°Div. Fanteria	1714, 1912, 2110
LXXVII Corpo Corazzato	
HQ	3413
Artiglieria	3309
162°Div. Fanteria (turk.)	3409, 3508, 3608
1°Div. Paracadutisti (-1)	3510, 3611
71°Regg. Gran. Panzer/29 Div. Gran. Panzer	3613
26°Div. Corazzata	3513, 3514, 3516
LI Corpo d'Armata	
HQ	2717
Artiglieria	2718
114°Div. Jager	1322, 1523, 1723
5°Div. da Montagna	1923, 2222

71°Div. Fanteria	2421, 2621, 2820
98°Div. Fanteria	3019, 3118, 3218
356°Div. Fanteria	3516, 3318

ALLEATI:

9°Brigata Corazzata	1224
4°Div. Fanteria (hindu)	1924, 2423, 2722
8°Div. Fanteria (hindu)	1123
10°Div. Fanteria (hindu)	1825
HQ X Corpo d'Armata	
3°Gruppo Artiglieria	3122
46°Div. Fanteria	3022
56°Div. Fanteria	3221
25°Brigata Corazzata	3222
1°Div. Corazzata (Inglese)	3420
CIL (it.)	3621
HQ V Corpo d'Armata	
	3912

4°Div. Fanteria (Inglese)	3713, 3715
7°Brigata Corazzata	3814
1°Gruppo Artiglieria	3914
3°Brigata Fanteria (greci)	3609
2°Div. Fanteria (nz)	3710
4°Brigata Corazzata	3710, 3711
21°Brigata Corazzata	3811
I Corpo d'Armata (canadese)	
HQ	4216
1°Brigata Corazzata (canadese)	4216
1°Div. Fanteria (canadese)	4216
5°Div. Corazzata (canadese)	3919

CONDIZIONI DI VITTORIA:

2 PV per ciascuno dei seguenti esagoni:
3003, 1715, 2508, 1905
1 PV per ciascuno dei seguenti esagoni:
3508, 3213, 3218, 2517

NOTE DELLO SCENARIO:

- Iniziativa: Alleati
- Durata dello Scenario: 12-21 IX 1944.
- **Linee di Rifornimento:**
Alleati: bordo Sud della mappa.
Tedeschi: Bordo Nord della Mappa
- **Supporto Aereo** (Solamente per l'alleato) dal 12 fino al 16 Settembre:
Bombardieri – 9 SP
Attacco al Suolo – 11 SP.
- Abbreviazioni nel piazzamento:
Div. – Divisione, **Regg.** – Reggimento
Turk – Turkmeni, **Nz** – Neozelandesi
Gran. – Granatieri

Al termine dello scenario, sommate i Punti Vittoria e confrontateli con i seguenti livelli:

1-5 PV: Il compito che ti è stato affidato non era facile – Lo sapevamo, ma il fatto che tu non abbia fatto nessun progresso verso nord è sicuramente una spiacevole sorpresa. Kesselring riferiva via radio che noi fossimo lenti come tartarughe.

6-10 PV: Siamo chiari: questa assenza di iniziativa sul fronte non ci porterà più vicini alla Vittoria. Se continuiamo così, non raggiungeremo le Alpi fino al 1950. Devi lavorare con una maggiore efficienza.

11-14 PV: Non male, ma necessità di ulteriore addestramento. La velocità è una delle cose su cui devi lavorare di più. Un po' di rischio in più non ti farebbe male.

15-18 PV: Diventerai un ottimo comandante. L'Armata del Reno e nuove sfide in Europa ti attendono. I Sovietici stanno preparando la guerra con l'Ovest. Hai del lavoro per i prossimi anni.

19-20 PV: Non starai mica esagerando? Cosa ne pensi relativamente al fatto di sostituire Eisenhower? Faresti meglio a guardarti alle spalle ...

Piazzando il gioco, controllando con mie fonti e cartine geografiche storiche, verificando l'assenza di alcune stelline/croci stampate sulla mappa che corrispondono al setup, presento queste mie personali errata (inviare, in ogni caso, all'autore).

1- I PV da conquistare sono errati; la giusta sequenza è la seguente: 1-3, 4-6, 7-8, 9-10, 11-12. In realtà le condizioni di vittoria non sono chiare, dato che non stabiliscono con precisione un vincitore.

Suggerisco la seguente classifica:

- A) 1-3, 4-6, vittoria tedesca
- B) 7-8, pareggio
- C) 9-10, 11-12, vittoria Alleata.

2- Mancano le seguenti stelle negli esagoni 3621-3912-4216.

3- Setup tedesco

La 90 Div. Gran. Panzer deve essere piazzata in 2009-2307

La 26 Div. Cor. In esa 3516-3514

La 114 Div. Jager solo in esa 1322-1523

La 356 Div. Fanteria solo in esa 3318.

Deve essere aggiunta la 29 Div. Cor. In esa 3513-3613.

4- Setup Alleato

L'8 Div. Fant. In 1124

La 25 Brig. Cor. In esa 3122

Il CIL in esa 3420

La 4 Brig. Cor. Solo il 3710

La 1 Div. Fant. In esa 4216-4215

5- Mappa;

a) il villaggio di Gemmano avrebbe dovuto essere in esagono 3119 e con esso la linea della fortificazione.

b) i fiumi in colore blu scuro, minori, potevano essere molto più piccoli. Essi hanno avuto poca influenza sulle battaglie.

Scenario “la battaglia della Linea Gialla”

Rimini – San Marino, 18-20 settembre 1944

Le battaglie combattute lungo la Linea Gialla sono state dure e sanguinose per entrambi i contendenti; le zone si trovano a pochi chilometri dalla mia abitazione (Dogana, Rep. San Marino) e ho fonti specifiche sul periodo. Anni fa ho avuto anche la fortuna di pubblicare un modulo storico sul sistema ASL, edito da Critical Hit, “Operation Olive”; lo studio di quel progetto e ora la pubblicazione di SM44 mi hanno reso facile progettare questo scenario!

Gian Carlo Ceccoli, San Marino 2020

Durata dello scenario: 18-20 settembre

Mappa utilizzata: dalla riga XX16 a tutto il lato nord

Regole speciali:

- Bombardamenti navali Alleati: il giocatore Alleato dispone di n. 9 fattori di bombardamento navale che hanno un raggio di 10 esagoni da un qualunque esagono del Mar Adriatico. Il bombardamento navale può essere utilizzato allo stesso modo di quello aereo per: supporto offensivo, bombardamento (si usa la tabella bombardamento aereo, in questo caso).
- Aerei Alleati: 9 bombardieri, 11 caccia
- Punti Vittoria dello scenario: piazzare segnalini 2PV in esa 2701, 2405, 2207e 1PV in esa 1909. L'Alleato vince se conquista 5 o più PV; in caso contrario vince il giocatore dell'Asse.

Set Up (sono indicate in ordine: divisione, esagono - reggimento/brigata, R-ridotta)

Set up Asse:

1 Div. Par. 3003 R, 2903, 2804 R

29 Div. Cor.2805-129, 2705 – 15 R e 71 R

26Div. Cor. 2706-I/26 R, 2607-9 e G7 R, 2505-II/26 R

98 Div. Fan. 2508-290 e 117 R, 2409-289 R

356 Div. Fan. 2308-871 R, 2209-869 e 870 R

71 Div. Fan. 2110-191, 2212-211 R, 2213-194 R (con FF)

278 Div. Fan. 2114-994 R, 2115-993 (con FF) , 1815-992

Art. LXXVI 2702 + HQ LXXVI Her

90 Div. Cor. Entra al turno 19 da esa 1600

Set up Alleato:

3 greca, 3204

1 Div. Ing 3104

3 GA 3205

21 Brig tank 3005

CIL 3006

5 Div. Cor can 3306

HQ I CAN 3207

2Fan neoz 3107

4 Div fant. Ing. 2907

25 Brig. Tank 2808

I GA 2809

HQ V 2910

I Div. Cor. Ing. 2610

56 Div. Fan. 2510

7 Brig. Tank 2412

46 Div fant. 2413

4 Div. Fant. Ind. 2315



[2.2] Fasi

Il giocatore con l'Iniziativa (muove per primo) – Giocatore **A**.

Il giocatore Senza Iniziativa (muove per secondo) – Giocatore **B**.

Fase 1 – Fase Aerea

Durante questa Fase **entrambi i giocatori** possono assegnare missioni aeree alle loro Unità aeree (vedi 8.0).

I giocatori devono scegliere segretamente la locazione delle loro Pedine aeree, per ridurre la possibilità di azioni di contrasto nemiche (vedi 8.1.8).

Fase 2 – Sbarramento di Artiglieria del giocatore **A** (vedi [6.5])

Se lo scenario lo consente, Giocatore A può effettuare Sbarramento di Artiglieria su Unità nemiche.

Fase 3 – Movimento del Giocatore **A** (vedi [3.0])

Il Giocatore A può muovere le sue Unità oppure costruire Fortificazioni Temporanee. I suoi Rinforzi possono entrare in gioco. Invece del movimento standard, un'Unità può essere selezionata per il Movimento Strategico (mettendoci sopra la pedina Movimento Strategico)

Fase 4 –Attacco del Giocatore **A** (vedi [5.0])

Giocatore A esegue i suoi attacchi, sia quelli obbligatori (vedi 5.1.3 e 5.1.4) che quelli volontari.

L'Ordine di Combattimento è scelto dal Giocatore A, ma la Fase può terminare solamente quando tutti gli attacchi obbligatori sono effettuati.

Fase 5 –Movimento Strategico del Giocatore **A** (vedi [12.0])

Tutte le Unità del giocatore A che sono segnalate con la pedina Movimento Strategico possono muovere. Il Giocatore A può inoltre far entrare Rinforzi sulla mappa.

Fase 6 – Fase dei Rifornimenti del Giocatore **A** (vedi [10.0]) – Sono effettuate le azioni seguenti:

1. Il Giocatore A deve tracciare le linee di rifornimento verso tutte le sue Unità. Le Unità che non possono essere rifornite devono essere segnalate con una pedina che rappresenta il loro livello di fuori rifornimento (Fuori rifornimento).
2. l'Unità che è Fuori Rifornimento deve sottoporsi al Test di Resa (vedi 10.2.6).
3. Le Unità Rifornite allargano il loro Controllo sugli esagoni nella loro Zona di Controllo (vedi 4.3).
4. HQ possono iniziare a costruire Ponti.

Fase 7 – Fase Aerea

Analoga alla Fase 1.

Fase 8 – Sbarramento di Artiglieria del Giocatore **B**

Analoga alla Fase 2.

Fase 9 – Movimento di Giocatore **B**

Analoga alla Fase 3.

Fase 10 –Attacco del Giocatore **B**

Analoga alla Fase 4.

Fase 11 – Movimento Strategico del Giocatore **B**

Analoga alla Fase 5.

Fase 12 – Fase dei Rifornimenti del Giocatore **B**

Analoga alla Fase 6.